PREZENT: KOMIKS TOMB RAIDER

PC — PlayStation — PlayStation 2 — GameBoy Color — GameBoy Advance — Dreamcast

październik 2001

TYLKO 3.85 ZŁOTYCH w tym 7% VAT

numer 10/2001

play

WSZYSTKO GRA!

Reportaż

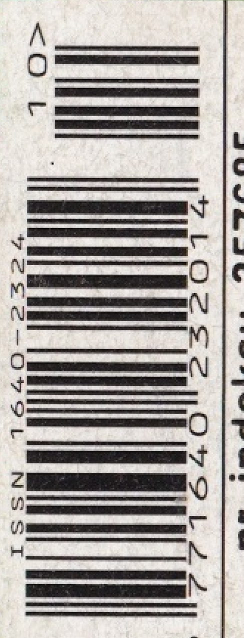


Znów na PlayStation!









Film Final Fantasy

RECENZJA + SUPERKONKURS

2 PLAKATY

play WSZYSTKO GRA!

Numer 10
październik
rok 2001

Spis treści

Nowości

Testy i recenzje

strona 10
Syphon Filter 3

To będzie ostatni występ Gabe'a Logana na PlayStation. I wielka pożegnalna strzelanina

strona 12
Floigan Bros.

Moigle i Hoigle, czyli wielki brat i mały brat w oryginalnej przygodówce na Dreamcasta

strona 13
Dropship

Wcielamy się w pilota statku, który dowozi na pole bitwy świeże mięso armatnie

strona 14
Final Fantasy X

Oto, jak sportowiec staje się bohaterem! I wcale nie jest to Adam Małysz

strona 16
Disney's Atlantis

Odkrywamy Atlantydę, zanim znajdą ją rabusie grobowców (po angielsku: tomb raiders)

Gra w film

Witajcie w Hollywood! Jeszcze trochę, a prace nad nowymi grami będą się zaczynały od wyboru aktorów do filmu, który zostanie na ich podstawie nakręcony. Jeśli zaś gwiazdy będą wybrzydzać i żądać milionów, zastąpią ich komputerowe animacje. Animacje? To już prawie żywi aktorzy! Postaciom z filmu Final Fantasy brakuje już tylko... uczuć. Dla wszystkich, którzy mimo to zachwycili się piękną Aki Ross, mamy superkonkurs – szczegóły poniżej.
Zaś dla tych z Was, którym po obejrzeniu filmu Tomb Raider na myśl o Larze Croft żywiej biją serca, przygotowaliśmy superprezent – komiks z jej przygodami. A przed nami jeszcze niejeden film! Najszybciej, bo już w 2002 roku, do kin trafi Resident Evil z Millą Jovovich dowodzącą oddziałem do walki z zombiakami. A potem? Kto wie! Jeśli chcemy zobaczyć film akcji Syphon Filter lub komedię Monkey Island... łapmy za pady! Tylko tak przekonamy filmowców. Let's PLAY!

play WSZYSTKO GRA! N2

Konkurs Final Fantasy

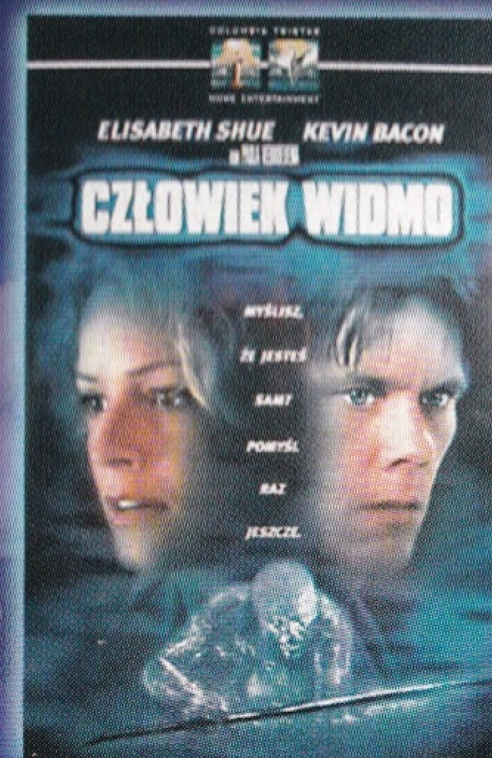
W tym numerze PLAYA ogłaszamy wielki konkurs filmu Final Fantasy. Do wygrania nadzwyczajne nagrody: filmy, płyty, plecaki, torby i zegarki. Aby je zdobyć, wystarczy tylko ołówek, kredki lub flamastry i trochę wyobraźni! Szczegóły na stronie 66



Zegarek Seiko z filmu Final Fantasy



Plecak firmy Paso



2 filmy Człowiek widmo z Kevinem Baconem i Elisabeth Shue na kasecie VHS



2 zegarki z filmu Final Fantasy



NAGRODY!



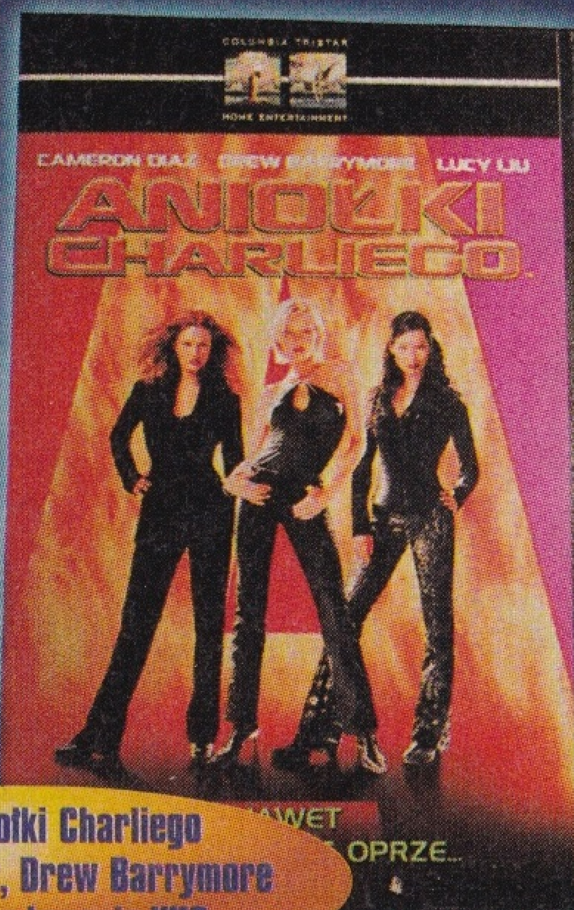
5 płyt CD z muzyką z filmu Final Fantasy



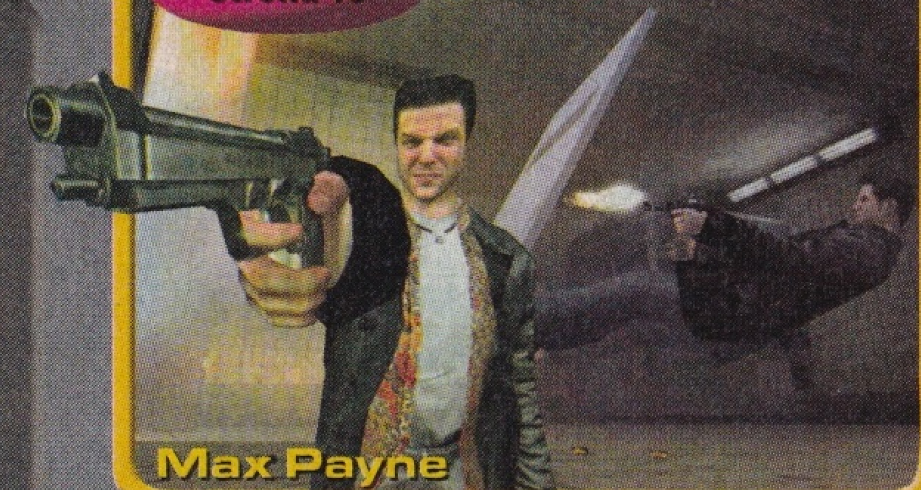
Plecak z filmu Final Fantasy



2 torby-plecaki firmy Paso



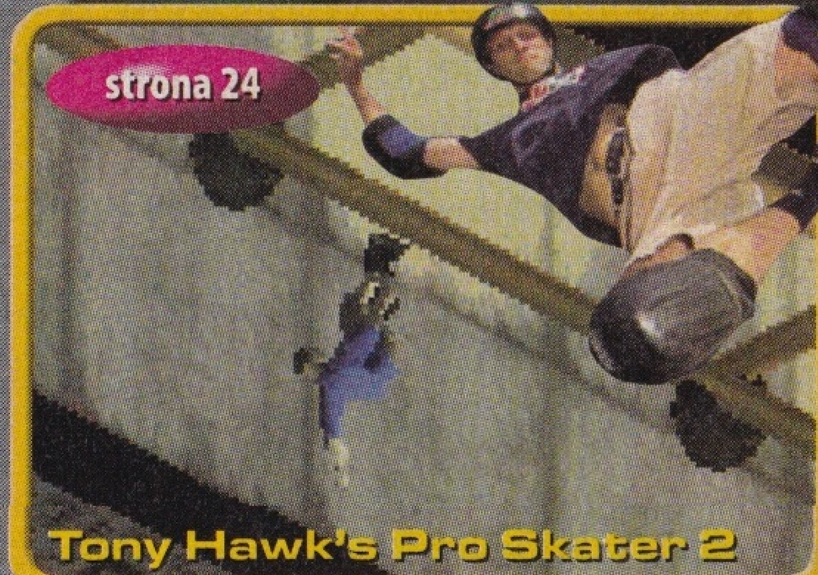
Film Aniołki Charliego z Cameron Diaz, Drew Barrymore i Lucy Liu na kasecie VHS



strona 18 Max Payne
Gliniarz, który nie ma nic do stracenia, szuka zemsty na mordercach żony i dzieci



strona 20 Twisted Metal: Black
Kryjcie się w domach, spokojni obywatele! Cyrk straceńców rozpoczyna demolkę



strona 24 Tony Hawk's Pro Skater 2
Dzięki malutkiemu GameBoyowi Advance czeszemy triki nawet w czasie śnieżycy



strona 30 The Sting!
Uczymy się, jak obrabiać banki i mieszkania oraz jak pokazać policji ucho od śledzia



strona 48 Gran Turismo 3 kontra reszta świata
Kierowcy grzeją silniki. Trzy, dwa, jeden... Start! GT3 już na starcie ma dużą przewagę



strona 64 Final Fantasy: Spirits Within
Recenzja pierwszego filmu, którego aktorzy powstali w pamięci komputerów

migawki

Monitorki do PS one

Firma Sony poinformowała, że zimą pojawią się w sprzedaży ciekłokrystaliczne monitorki do PS one. Kupimy je w zestawie z konsolą lub osobno. Każdy z pięciocalowych monitorków ma wejście zasilacza, gniazdo słuchawkowe i złącza AV. Tymczasem w sklepach już od kilku miesięcy są produkowane przez inne firmy monitorki do PS one.

Miłośnicy fantastyki nagradzają grę

Japońską edycję nagrody Nebula przyznawanej corocznie filmom, książkom lub komiksom z gatunku fantastyki zdobyła po raz pierwszy gra wideo! Wyróżnieniem tym fani uhonorowali grę Gun Parade March na konsolę PlayStation. Dzięki niezwykłej fabule i bohaterom zdobyła ona rzesze fanów w Kraju Kwitnącej Wiśni i była wcześniej nominowana do głównej nagrody w konkursie na najlepszą japońską grę roku.

Przepraszam, czy tu straszy?

Scooby-Doo, sympatyczny pies z kreskówek Hanna-Barbera, zjawi się na naszych GameBoyach Advance! Wraz z drużyną jego przyjaciół, z zawodu przeganiaczy duchów, rozwiążemy zagadki nadprzyrodzonych zjawisk. Podobnie jak w filmie będziemy uciekać przed upiorami i unikać pułapek. Jeśli nasz bohater wpadnie w kłopoty, wcielimy się w któregoś z przyjaciół i jak najszybciej pobiegniemy mu na pomoc. Gra pojawi się już jesienią tego roku.

Quake IV w 2003 roku!

Dobra wiadomość: będzie kolejna część Quake'a. Zła: musimy uzbroić się w cierpliwość. Według Johna Carmacka z id Software nad czwartą częścią Quake'a pracują spece z firmy Raven, którzy kiedyś stworzyli grę Heretic. Najprawdopodobniej nowy Quake pojawi się na konsolę Xbox w 2003 roku.

Pokémon bije rekordy

W ciągu dwóch tygodni od pojawienia się w japońskich sklepach gry Pokémon Crystal sprzedano 600 tysięcy jej egzemplarzy! Tym razem sprzedawcy byli przygotowani, aby szybko obsłużyć rzesze fanów szturmujących sklepy. Dziwią się tylko, że pokémania nie mija. No ale skoro są jeszcze jakieś pokémony do schwytania...

Polska Goola!

Warszawska firma Manta i włoskie studio Trecision podpisały umowę, na mocy której ukaże się w Polsce symulator piłki nożnej – gra Polska Goola! na PC. Jej zalety to 40 narodowych reprezentacji, polska wersja, cztery tryby rozgrywki oraz opcja gry wieloosobowej nawet dla ośmiu graczy. Polska Goola! trafi do sklepów w grudniu w cenie 79 złotych.

Terminator

Na podstawie filmów z udziałem byczego Arnolda grającego robota zabójcę z przyszłości powstało wiele gier. Niebawem ukaże się kolejna, tym razem na PlayStation 2. Przeniesiemy się do roku 2029, w którym władzę przejął komputer Skynet, czyli sztuczna inteligencja próbująca zniszczyć gatunek ludzki. Dzięki naszej pomocy nieliczni partyzanci mają minimalną szansę, aby udaremnić te plany. W grze będziemy chronić życie Johna Connora, przywódcy rebelii, na które ostrzą sobie zębiska Terminatorzy, czyli zabójcze roboty kontrolowane przez Skynet.

Wcielimy się w różne postacie – czasem w partyzantów, a w pewnym momencie nawet w ojca naszego dowódcy, jednak niezależnie od tego, kim będziemy, masowo wyślemy na złom rzesze połyskujących stalą robotów Skynetu. Dzięki firmie Infogrames i podróżom w czasie świat roku 2029 zaczniemy ratować już na wiosnę 2002.


W takiego szkieletu trudno trafić

Worki z piaskiem przydają się także w przyszłości

Pady ASCII

Specjalnie do gry Capcom vs SNK 2 na konsolę PlayStation 2 stworzono nowe pady. Przypominają one kontrolery firmy Sega, a dla każdego z zawodników przewidziano inny kolor (czerwony dla grającego postacią Capcomu, czarny dla tych, którzy sterują bohaterami SNK). Na razie pady dostępne są tylko w Japonii, ale wraz z grą powinny pojawić się i w naszym kraju. Każdy pad ma sześć przycisków z przodu i dwa po bokach. Mimo że pierwowzorem dla nich były pady do konsoli Dreamcast, wersja do PS2 została ulepszona – teraz łatwiej trzyma się je w dłoniach.

Potwory – spółka z bardzo ograniczoną odpowiedzialnością

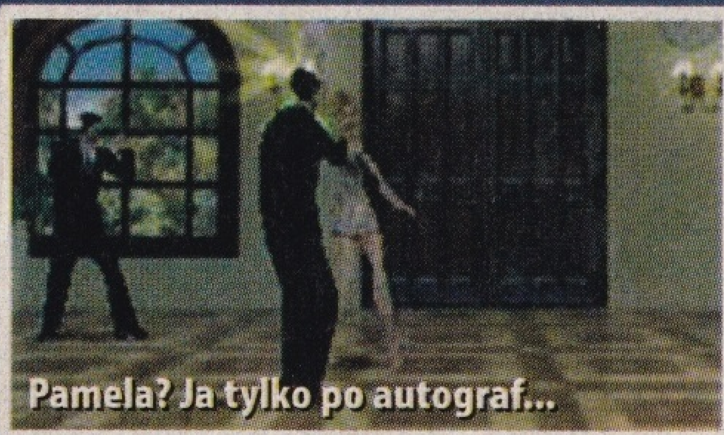

– Mówię ci, TAKA ryba!

Firma Sony ogłosiła, że jesienią do sklepów trafi gra Monsters Inc. – adaptacja kreskówki Disneya pod tym samym tytułem. W tej platformówce na PlayStation będziemy sterować niejakim panem Jamesem Sulivanem, znanym również jako Sulley. Wygląda on jak wielki futrzany potwór z rogami. Drugim bohaterem gry jest mały, zielony potworek Mike.

Gra składa się z 15 rozbudowanych poziomów. Zbadamy je, rozwiążemy zagadki, rebusy i wyszkolimy inne potwory. Bohaterowie to ruchliwe stworzonka – biegają, skaczą, turlają się i wybijają w powietrze, wykorzystując ogon.

VIP

Gra, w której wcielamy się w piękną Pamelę Anderson, to gratka dla wielu miłośników PlayStation i GameBoya Color. VIP jest adaptacją serialu znanego również z ekranów naszych telewizorów. Jako agentka ochrony Valerie postaramy się, aby naszym klientom nie spadł włos z głowy. Zadanie to jak wiadomo nie jest proste, gdyż każdy z nich ma licznych wrogów.


Pamela? Ja tylko po autograf...



W grze będziemy bić się na pięści, popisywać się wschodnimi sztukami walki, używać potężnej broni oraz ładunków wybuchowych. Oprócz złotowłosej Pam wcielimy sie także w pięć innych postaci. Na pokonanie czeka aż 60 ciekawych poziomów. Niestety w czasie gry nasza bohaterka nie będzie miała nawet krótkiej chwili przerwy na poprawienie makijażu!

To wszystko czeka nas już w grudniu 2001 roku na konsoli PlayStation. Natomiast w marcu przyszłego roku gra ukaże się na przenośną konsolkę GameBoy Advance.


Tommy Lee ciągle nie mógł się pogodzić z rozstaniem z ukochaną

Nowy Mario

Zapowiadana jest kolejna gra, w której pierwsze skrzypce zagra Mario – bohater superprzebojów firmy Nintendo. Gra ukaże się na konsolę Gamecube i nie wiadomo jeszcze, jaki będzie nosiła tytuł. Dziennikarze PLAYA oglądali już pierwszą prezentację tej gry. Grafika i architektura poziomów, po których biega Mario, jest dużo nowocześniejsza i bardziej realistyczna niż w poprzednich wersjach. Mario po staremu biega i skacze po dachach domów, jednak pole widzenia jest szerokie. Zabudowania ciągną się aż po horyzont!

Mario zachował swoje stare umiejętności – podziwialiśmy je podczas licznych skoków z jednego dachu na drugi. Najbardziej tajemniczy okazał się jednak dziwny przezroczysty plecak, który nasz bohater nosi na plecach. Nie wiadomo jeszcze, czy kryje on jakąś tajemniczą broń. Może dzięki niemu Mario będzie latał, a może plecak posłuży do jeszcze innych celów? Przekonamy się o tym latem 2002 roku.


Zewnętrzna proteza kręgosłupa była nieporęczna...

...ale dodawała Mariowi kilka centymetrów wzrostu

Ciemność widzę! Widzę ciemność!



Czego brakowało dotychczas pecetowej wirtualnej rzeczywistości? Są trójwymiarowe gry, trójwymiarowy dźwięk, ale... nie było trójwymiarowego oświetlenia! Lukę tę wypełnia system firmy Color Kinetics o nazwie Surround Light. Składa się on z szeregu reflektorów, które po podłączeniu do peceta uaktywniają się w odpowiednich momentach w grze.

Jeśli na przykład lecimy gwiezdnym myśliwcem, strzał z lasera rozświetla nie tylko ekran monitora – dzięki Surround Light obejrzymy błysk w naszym pokoju! Czerwony alarm stanie się od tej chwili naprawdę czerwony, co ujrzymy na własne oczy! Podłączenie i zaprogramowanie systemu jest proste. Według szefa firmy, Iana Davisa, praktycznie każdej grze, w której zastosowano trójwymiarowe efekty świetlne, Surround Light nadaje niepowtarzalny charakter. Co więcej, nie trzeba kupować od razu wszystkich reflektorów – na początek nawet kilka z nich pozwoli nam za nieduże pieniądze cieszyć się efektami. Urządzenie będzie kosztować około 400 złotych.

RoboCop


Dziękuję za niepalenie!

Nowy kurort wypoczynkowy nie przyciągnął spodziewanych tłumów

Gdy na ulicach miasta przyszłości szaleją bandyci, spokojnych obywateli obroni tylko RoboCop. W niezniszczalnego i nierdzewnego policjanta wcielimy się, grając na PlayStation 2 w grę pod takim właśnie tytułem. Przed nami miasto pełne terrorystów, pospolitych złodziei i zbrodniarzy. Wiadomo, że zmierzymy się także z innymi cyborgami pozostającymi na usługach złych korporacji i organizacji mafijnych oraz z robotami bojowymi, takimi jak ED-209.

Jako superglina będziemy polegać tylko na naszym niezawodnym pistolecie i komputerowym systemie namierzania celów. Gra ma mroczny klimat – akcja toczy się podczas deszczowych nocy, na ulicach widać ślady zamieszek – spalone samochody i rozbite sklepy. Fabuła RoboCopa ma nawiązywać do pierwszego i najlepszego filmu z serii o przygodach mechanicznego policjanta.


Obiekt westchnień RoboCopa nie był przygotowany na związek małżeński

migawki

Mistrz kung-fu tworzy gry

Jackie Chan, karateka z Hongkongu, słynie z nieprawdopodobnych wyczynów kaskaderskich. Oglądaliśmy go już w kilkunastu filmach akcji, a wkrótce zobaczymy w grach na Xboxa i PlayStation 2! Wiadomo, że powstanie co najmniej kilka zręcznościówek, w których wcielimy się w postać tego popularnego mistrza wschodnich sztuk walki. Wytwórnia filmowa Sony chce, by Jackie Chan osobiście napisał scenariusz do gier o własnych przygodach.

Kiepska samoocena

Amerykańscy twórcy gier dobrowolnie umieszczają na pudełkach informacje mówiące o tym, dla osób w jakim wieku są one przeznaczone, czy zawierają sceny przemocy (i jak realistycznej) oraz czy bohaterowie posługują się wulgarnym językiem. Niestety okazuje się, że system ten nie działa. Amerykańscy naukowcy z uniwersytetu Harvarda ogłosili, że według ich badań aż 60 procent gier oznaczonych jako nadające się dla najmłodszych zawiera sceny przemocy, pełne agresji i brutalności. Nawet w grach dla sześciolatków bohaterowie są nagradzani za strzelanie, rąbanie, cięcia, pchnięcia i inne śmiercionośne akcje.

Różowe cacko

Powiększyła się paleta kolorów, w których produkowane są konsole GameBoy Advance. Najnowsza wersja kieszonkowej konsoli ma piękny różowy odcień.



Woda chlupie w PS2

Disneyowski park wodnej rozrywki jest jedną z ulubionych atrakcji maluchów z Tokio. Dlatego znana firma Konami postanowiła wykorzystać jego popularność i opracuje gry, w których zażywamy wodnych przejażdżek na ekranie telewizora! Pojawią się w nich również postacie znane z filmów o Aladynie i Małej Syrence.

Minority Report: Tom Cruise w roli głównej

Powstanie kolejna gra na podstawie produkcji kinowej. Latem przyszłego roku w kinach ujrzymy film fantastyczny Minority Report (po polsku: Raport mniejszości). Reżyseruje sam Steven Spielberg, a główną rolę gra nasz ulubiony mikrus, Tom Cruise. Dzięki porozumieniu między producentami filmu a firmą Activision na pecetach i konsolach pojawią się gry oparte na jego fabule. W ich tworzeniu uczestniczy sam wielki Steven! Kiedyś już próbował – efekt (wydana parę lat temu przygodówka The Dig) był marny... Mamy nadzieję, że tym razem się uda.

NASTĘPCY BRACI MARIO!

Jeszcze przed gwiazdką ujrzymy, jak Jak i Daxter radzą sobie w grze... Jak and Daxter. To połączenie trójwymiarowej platformówki, gry fabularnej i zręcznościowej na PS2. Poznamy w niej przygody dwóch dobrych przyjaciół: blondwłosego Jaka i jego zwierzaka – ni to łasicy, ni wydry o imieniu Daxter. Jakiem będziemy sterować za pomocą Dual Shocka, a Daxter będzie podążał za swoim panem, bronił go, często pomagał w rozwiązywaniu zagadek, a czasami wpędzał w kłopoty! Dziwny wygląd Daxtera jest wynikiem jego nieostrożnej zabawy z tajemniczym polem energetycznym – tylko dzięki wytrwałości i zręczności znajdziemy lekarstwo na ten niecodzienny kłopot. Na zbadanie czeka kilkanaście ogromnych wysp zamieszkanych przez wiele ciekawych postaci.

Jak ze łzami w oczach wpatruje się w lustro po ostatniej wizycie u fryzjera

Wypad na ryby okazał się kiepskim pomysłem

Szalony Kapelusznik na gościnnych występach

Stan zagrożenia!

Gdy Amerykańska Organizacja Handlowa przejmuje władzę nad miastem, oburzony tłum rusza na ulicę. My też będziemy pośród demonstrantów!

W tej dynamicznej grze ruszymy na uzbrojonych zbirów korporacji i podległe im oddziały antyterrorystyczne. Na własnej skórze poczujemy, jak wyglądają uliczne zamieszki i co to znaczy dostać pałką po grzbiecie! Wystarczy, że włożymy do napędu PlayStation 2 płytkę z grą pod tytułem State of Emergency (po polsku: Stan zagrożenia). Przed nami ulice pogrążone w chaosie, rabusie i gangi plądrujące sklepy, bezkarni kryminaliści i oczywiście sługusy korporacji – agenci bezpieczeństwa, a także niebezpieczna, skorumpowana policja i siły porządkowe.

Walka z systemem zacznie się pod koniec roku. Z uwagi na dużą dawkę przemocy gra przeznaczona będzie jedynie dla dorosłych przeciwników globalizacji, a także tych, którzy nie lubią supermarketów i samochodów sąsiadów.

Nowy wizerunek Danny'ego De Vito nie został zaakceptowany przez fanów

Pomimo zastosowania kamuflażu, sierżant wciąż odróżnia się od swoich podwładnych

TEST DRIVE 7

Jeśli mamy PlayStation 2 i chcemy po raz siódmy wystartować w słynnej serii wyścigów samochodowych, czekamy cierpliwie do marca przyszłego roku, gdy ukaże się Test Drive 7. Autorzy zapowiadają, że tak realistycznej grafiki i dźwięku na konsolach jeszcze nie widzieliśmy. Każdy z samochodów inaczej hałasuje na drodze. Pościgamy się w największych miastach świata, uważając na patrole policyjne, które dołączą się do peletonu i wlepią mandaty wszystkim uczestnikom rajdu. Jedno jest pewne: w Test Drive 7 nie będziemy się przejmować czerwonymi światłami!

David Hasselhoff będzie zazdrosny

Nauczymy nasz wóz fruwać!




GAME BOY ADVANCE

migawki

Agent Barbie

W przyszłym roku na konsoli PlayStation zagości niezwykły agent specjalny: lalka Barbie. Gra przeznaczona jest dla wszystkich: kilkuletnich dziewczynek oraz... ich rodziców, a nawet dla poważnych graczy szukających odprężenia po strzelaninach. Wcielimy się w najbardziej znaną lalkę świata, by udaremnić intrygę w świecie mody: czeka nas zadanie rozwikłania tajemnicy zagadkowych śmierci słynnych projektantów. O arsenale Pani Szpieg nic jeszcze nie wiadomo.

Zrób to sam z PS2

W przyszłym roku gracze posiadający PlayStation 2 będą robić własne gry. Firma Enterbrain wprowadzi na japoński rynek program RPG School 5 do tworzenia gier! Oczywiście nie będą to superprodukcje na miarę Quake'a IV, ale Szkoła RPG ma mieć wiele opcji, dzięki którym stworzymy grę fabularną w trójwymiarowym świecie. Edytor będzie współpracował z klawiaturą podłączoną do złącza USB.

Nadchodzi Atak klonów!

Atak klonów? Ale o co właściwie chodzi? Właśnie taki niezbyt oryginalny tytuł będzie nosił Epizod II słynnej kosmicznej sagi Gwiezdnych wojen! Oficjalnie potwierdził to jej twórca, George Lucas.
Co więcej, reżyser zdradził prasie, że już latem przyszłego roku pojawi się pierwsza gra nawiązująca do tego filmu. Znów spotkamy Anakina Skywalkera, tym razem jako adepta Jedi. W grze zobaczymy także jego nauczyciela Bena Kenobiego, królową Amidalę i oczywiście tajemniczego senatora Palpatine'a. Lucas planuje, że pierwszą konsolą, na którą wydana zostanie gra, będzie Gamecube firmy Nintendo.

Nowy układ taneczny zespołu Yoda 3 nie należy do trudnych

Na plusie

Gran Turismo 3 wygrywa!

Na świecie trwa triumfalny pochód Gran Turismo 3 A–spec, która ustanawia kolejne rekordy sprzedaży i popularności. W Wielkiej Brytanii w ciągu dwóch dni do klientów trafiło 120 tysięcy kopii gry, w USA ponad milion. Nie mniejszy szał ogarnia Japonię, gdzie ponad 500 tysięcy graczy kupiło specjalne kierownice. Dla nas Sony Polska przygotowała nie lada gratkę – specjalną, limitowaną edycję konsoli PlayStation 2 z najlepszymi wyścigami świata w środku za 1899 złotych.

Wodne szaleństwo

Splashdown to tytuł symulatora skutera wodnego, który ukaże się jesienią na konsolę PlayStation 2. Nikt, kto nie widział tego na własne oczy, nawet nie przypuszcza, co potrafi łódź z potężnym silnikiem! Aby w pełni kontrolować ślizgacz, będziemy trenować na 18 różnych akwenach. A gdy opanujemy perfekcyjnie wszystkie triki (jest ich ponad 30), nikt nam nie podskoczy!
Komputerowi zawodnicy będą zachowywać się agresywnie. Na przykład wskakiwać nam na plecy kilkutonową maszynką, nie wspominając o zajeżdżaniu trasy i ochlapywaniu strugami wody. Jednak po kilku wyścigach w Wenecji to my zostaniemy postrachem gondolierów. Równie fascynujący będzie wyścig z żywym przeciwnikiem – kolegą trzymającym swój kontroler. Plażowicze na Hawajach czekają na nasze popisy!

Woda pali nam się pod stopami

Nowy, lepszy skuter z wyrzucanym siodełkiem

Kapitan znowu zapomniał zamknąć drzwi...

Kaskaderzy na start

Stuntman tylko z pozoru jest kolejną wyścigówką na PlayStation 2. Jako kaskader zaangażujemy się do pracy w jednym z sześciu filmów. Reżyserowie każdego chcą nakręcić efektowne sceny z udziałem samochodów: od jazdy bokiem na dwóch kołach, poprzez poślizgi z zawracaniem w miejscu, skoki przez mosty aż po różne kraksy, w tym zderzenia w powietrzu z innym samochodem, wybuchy i upadki w przepaść. Po kilku takich akcjach samochód będzie się nadawał na złom.
Wykorzystamy mnóstwo aut: wojskowe dżipy, radiowozy policyjne, a nawet Astona Martina używanego w filmach z Jamesem Bondem – słynnym agentem 007. Autorzy obiecują, że Stuntman pojawi się w sklepach wiosną 2002 roku.

Masz szlaban? No to wiesz już, co robić!

Syn Pana Samochodzika nie docenił spadku po ojcu

Podczas rekonstrukcji wypadku policyjny ekspert popuścił wodze fantazji

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Zimą na konsolę GameBoy Advance ukaże się kolejna (po Tony Hawk's Pro Skaterze 2 i Mat Hoffman's Pro BMX) gra sportowa firmy Activision. Jako Shaun Palmer, znany mistrz jazdy na desce po ośnieżonych górskich zboczach, pokonamy aż 16 najbardziej znanych tras snowboardowych z całego świata. Do wyboru będą: jazda dowolna (zdobywamy punkty, wykonując efektowne triki) i wyścig na czas. Zanim weźmiemy udział w zawodach, przetrenujemy sztuczki na odpowiednio skonstruowanej nawierzchni przypominającej rurę dla wielbicieli deskorolek.

– Czy kto wie, dokąd lecę?

– Gdyby nie dopalacz, stanąłbym w kolejce

Przyszłość sportu należy do zawodników z wadą kręgosłupa

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * www.ultima.pl * SKLEPY * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA *

ULTIMA®

Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas lub wyślij je pocztą.

Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00

ULTIMA 24 h/dobę:
www.ultima.pl
e-mail: ultima@ultima.pl

PLAYSTATION 2

Konsola PLAYSTATION 2 ... tel.
Action Replay ... 189
Dual Shock 2 ... 149
Extreme Multitap ... 169
Kabel SVHS ... 49
Kierownica GT FORCE ... 499
Memory Card 8MB Sony ... 179
Multitap – oryginalny! ... 249
Multitap – nieoryginalny ... 169
Pilot (nieoryginalny) ... 69
Pilot MadCatz ... 129
Podstawka pod konsolę ... 39

Gry:
ATV OFFROAD ... 199
ARMORED CORE 2 ... 249
BOUNCER ... 199
CODENAME: VERONICA ... tel.
CRAZY TAXI ... 249
DARK CLOUD ... tel.
DEAD OR ALIVE 2 ... 249
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND ... 259
EXTERMINATION ... 199
KESSEN ... 269
KNOCKOUT KINGS 2001 ... 269
MOTO GP ... 199
NBA LIVE 2001 ... 269
NBA STREET ... 259
QUAKE III REVOLUTION ... 269
RAYMAN REVOLUTION ... 249
RED FACTION ... 249
RIDGE RACER 5 ... 109
SHADOW OF MEMORIES ... 249
SMUGGLER'S RUN ... 199
SSX SNOWBOARDING ... 269
TEKKEN TAG TOURNAMENT ... 109
TIME SPLITTERS ... 269
TWISTED METAL BLACK ... tel.
UNREAL TOURNAMENT ... 199
ZONE OF ENDERS ... 249

i inne



PLAYSTATION

ALIEN RESURECTION ... 189
C–12 FINAL RESISTANCE ... 159
CRASH BASH ... 199
DARKSTONE ... 199
DINO CRISIS 2 ... 199
DRIVER 2 ... 199
FEAR EFFECT 2 ... 199
FINAL FANTASY IX ... 249
ISS PRO EVOLUTION ... 149
ISS PRO EVOLUTION 2 ... 199
KSIĘGA DŻUNGLI + mata ... 139
LEGEND OF DRAGOON ... 199
MEDAL OF HONOR 2 ... 189
MEDIEVIL 2 ... 159
NBA LIVE 2001 ... 199
PARASITE EVE II ... 199
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS ... 129
SPYRO 3 ... 199
THE WORLD IS NOT ENOUGH ... 199
TOMB RAIDER CHRONICLES ... 189
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ... 199
VAGRANT STORY ... 199
WWF SMACKDOWN 2 ... 199



Platinum:
ALUNDRA 2 ... 99
CHASE THE EXPRESS ... 119
COLIN McRAE RALLY 2.0 ... 109
CRASH 2 ... 99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED ... 99
DUKE NUKEM – LAND OF THE BABES ... 99
FINAL FANTASY 7 ... 99
FINAL FANTASY 8 ... 109
GRAN TURISMO 2 ... 99
LEGEND OF LEGAIA ... 89
METAL GEAR SOLID ... 119
RESIDENT EVIL ... 89
SPIDER MAN ... 109
SPYRO 2 ... 99
SYPHON FILTER 2 ... 119
TEKKEN 3 ... 99
TOCA 3 ... 109
TOMB RAIDER 2 ... 109
TOMB RAIDER 3 ... 119
TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION ... 119
TONY HAWK'S PRO SKATER ... 109
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001 ... 79
WILD 9 + koszulka ... 79
WIPEOUT 3: SPECIAL EDITION ... 99



Value:
ACTION BASS ... 69
AQUA GT ... 49
C&C RED ALERT ... 69
CIVILIZATION 2 ... 69
COLIN McRAE RALLY ... 69
DUNE ... 69
FADE TO BLACK ... 69
FORMULA ONE 2000 ... 69
GTA: LONDON ... 69
GTA 2 ... 69
INTERNATIONAL TRACK & FIELD ... 69
JURASSIC PARK:WARPATH ... 69
MEDIEVIL ... 79
MOTORACER: WORLD TOUR ... 79
NBA LIVE 2000 ... 69
NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE ... 69
POPULOUS THE BEGINNING ... 69
PREMIER LEAGUE STARS ... 69
ROLLCAGE ... 69
SOVIET STRIKE ... 69
SPEED FREAKS ... 69
T.O.C.A. ... 69
TONY HAWK'S SKATEBOARDING ... 69
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK 69
TINY TANK ... 69



Akcesoria:
Konsola PSOne ... 549
Dual shock ... 149
Game Hunter Pro ... 69
Joypad analogowy DualShark ... 69
Kierownica PS Twin Turbo ... 259
Kierownica Twin Turbo Deluxe ... 299
Link cable ... 29.90
Memory card 120 bloków ... 69
Memory card 15 bloków ... 24.90
Memory card 30 bloków ... 49.90
Multitap nieoryginalny ... 99
Pal converter ... 49
PC–>PSX Converter ... 89
PC–>PSX USB Converter ... 89
Przedłużacz do pada ... 19.90
RFU Adapter ... 49
RGB + AV cable ... 24.90
Screen Station ... 619
Standard Pad ... 29.90







499 zł

Oferta ważna do wyczerpania zapasów.
Promocja na wybrane kolory.

GAMEBOY ADVANCE

CASTLEVANIA ... 219
F-ZERO ... 179
GT CHAMPIONSHIP ... 199
KONAMI KRAZY RACERS ... 219
KURU KURU KURURIN ... 179
RAYMAN ADVANCE ... 219
SPIDER MAN ... tel.
SUPER MARIO ADVANCE ... 179
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 ... tel.
TWEETY MAGICAL GEMS ... 199

Akcesoria:
Konsola GAMEBOY ADVANCE ... 499
Pokrowiec ... 39,90
Pokrowiec do paska ... 39,90
Link Cable ... 49
Link Cable Nintendo ... 69
Link Cable GBA<–>GBC ... 49
Lampka ... 39,90
Pudełka na gry (2 szt.) ... 29,90
Uchwyt ... 39,90
Lupa na ekran z podśw ... 49,90
Zasilacz + akumulator ... 59,90
Zasilacz do zapalniczki sam. ... 49,90

DREAMCAST

Konsola DREAMCAST ... 599 Promocja!

Gry:
CARRIER ... 249
COASTER WORKS ... 249
CONFIDENTAL MISSION ... 249
DEAD OR ALIVE 2 ... 239
METROPOLIS STREET RACER ... 229
OUTTRIGGER ... 199
PHANTASY STAR ONLINE ... 249
QUAKE 3 ARENA ... 229
SHENMUE ... 239
SONIC ADVENTURES 2 ... 199
UNREAL TOURNAMENT ... 199
VIRTUA TENNIS ... 219

Akcesoria:
Joypad DreamPad ... 79
Joypad oryginalny ... 129
Karta pamięci 1MB ... 59
Karta pamięci 2MB ... 79
Karta pamięci 4MB ... 99
Karta pamięci 4MB + transfer cable ... 129
Karta Pamięci oryginalna ... 129
Kierownica DreamCast oryginalna ... 159
Klawiatura ... 149
Myszka ... 129
N–PAL Convertor ... 99
Pistolet Bio Gun ... 129
Przedłużacz do joypada ... 39
Przejściówka do akcesorii PC (PS/2) ... 99
Przejściówka do akcesorii PSX, Sat. i PC ... 149
RGB Scart Cable + AV ... 39
VGA Box (podłączenie do monitora PC) ... 99
Vibration Pack – nieoryginalny ... 79



NINTENDO 64

Gry:
BANJO TOOIE ... tel.
CONKERS: BAD FUR DAY ... tel.
POKEMON SNAP ... 249
POKEMON STADIUM 2 (ang) ... 399
RAINBOW SIX ... 199
STAR WARS E1 BATTLE FOR NABOO ... tel.



GAMEBOY COLOR

Konsolka GAMEBOY COLOR ... 299
Dostępna w pięciu kolorach.











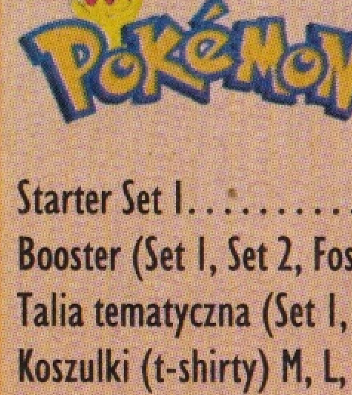
Gry:
ALIENS THANATOS ENCOUNTER ... 149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE 149
BLADE ... 149
CANNON FODDER ... 149
CRAZY CASTLE 4 ... 149
CROC ... 149
DONKEY KONG COUNTRY ... 159
EARTH WORM JIM ... 99
GTA ... 149
GTA 2 ... 149
KSIĘGA DŻUNGLI ... 149
MERLIN ... 149
METAL GEAR SOLID ... 149
ODDWORLD ADVENTURES 2 ... 149
PERFECT DARK ... 149
POKEMON BLUE ... 129
POKEMON GOLD ... 149
POKEMON RED ... 129
POKEMON SILVER ... 149
POKEMON TRADING CARD GAME ... 149
POKEMON YELLOW ... 139
ROAD RASH ... 149
ROBIN HOOD ... 149
THE SIMPSONS TREEHOUSE OF HORROR ... 149
TOMB RAIDER ... 149
TONY HAWK PRO SKATER 2 ... 149
TOPGEAR RALLY ... 139
ULTIMATE FIGHTING CHAMP. ... 149
WARIOLAND 3 ... 149

Akcesoria:
GAMEBOY COLOR ... 299
POWER PACK (zasilacz, akumulator) ... 49
POKROWIEC (przezroczysty) ... 29,90
5 w 1 – ZESTAW ... 129
LINK CABLE ... 29.90
Lupa z podświetleniem ... 29.90
GAMEBOY LIGHT (lampka) ... 19.90



RÓŻNE

POKEMON - gra karciana



Starter Set 1 ... 46
Booster (Set 1, Set 2, Fossil, Jungle, Team Rocket) ... 16
Talia tematyczna (Set 1, Set 2, Fossil, Jungle, Team Rocket) ... 46
Koszulki (t-shirty) M, L, XL, XXL
DRAGON BALL (czarna, biała) ... tel.
RESIDENT EVIL (czarna) ... 39,90
Kasety wideo (polskie wersje językowe)
ARMITAGE III ... 39,90
DRAGON BALL Z ... 49,90
DRAGON BALL Z film 2 ... 49,90
TENCHI MUYO IN LOVE 2 ... 44,90



Czas dostawy ok. 3 dni. Możliwość wysyłki 24h. Akcesoria z gwarancją.
Do zamówienia należy doliczyć koszty wysyłki (ok. 9 zł).

OSTATECZNE

To będzie zakończenie serii Syphon Filter. Gabe Logan i Lian Xing być może pojawią się w grze na PlayStation 2, nie będzie to jednak Syphon Filter 4. Ale ich pożegnanie z PSX zapowiada się świetnie!

Po tym, jak w roku 2000 ukazała się druga część gry Syphon Filter, wydawało się, że następna gra z Gabrielem Loganem w roli głównej pojawi się dopiero na PlayStation 2. Tymczasem okazuje się, że posiadacze PlayStation raz jeszcze wcielą się w bohaterów walczących z potężnymi przestępczymi organizacjami. W drugiej części grafika nie zmieniła się znacząco w porównaniu z pierwszą, wydaną jeszcze w roku 1999, za to fabuła, dostępny arsenał i zachowanie przeciwników podległy ewolucji. Tak jest i tym razem. Pod względem grafiki Syphon Filter 3 do złudzenia przypomina swojego poprzednika. Co prawda mieliśmy na razie do czynienia tylko z wczesną wersją tej gry, ale już widać, że nie należy raczej spodziewać się przełomu.

Noktowizor to – jak widać – bardzo przydatne urządzenie

Fabuła zaś przedstawia się następująco: sekretarz Stanu Vince Hadden ogłasza na konferencji prasowej, że wszczęte zostaje śledztwo w sprawie udziału agencji rządowych w produkcji oraz dystrybucji śmiercionośnego wirusa Syphon Filter. Jednocześnie bohaterowie drugiej części gry – Gabriel Logan, Lawrence Mujari i Lian Xing – zostają wezwani do złożenia przed komisją senacką zeznań na temat niezgodnych z prawem działań ich agencji. Od tej chwili akcja rozgrywa się w dwóch wątkach. W jednym z nich Gabriel i Lian ruszają w świat, by zakończyć sprawę wirusa raz na zawsze, eliminując pozostałych przy życiu współtwórców Syphon Filtera i ich pracowników. Drugi to wspomnienia bohaterów gry. Ta część rozgrywki odtwarza przebieg procesu, w którym zeznają główne postacie.


Bliskie wybuchy nie robią już na Gabrielu wrażenia

Misje przeniosą nas do licznych egzotycznych miejsc – Tokio, Panamy, kostarykańskiej dżungli, Afganistanu, ale też do położonej gdzieś we Włoszech wioski i amerykańskiego senatu. Nasi bohaterowie będą walczyć w tak różnych miejscach, jak galeria sztuki, jacht czy... mroczna krypta na cmentarzu.

Nowa gra z serii Syphon Filter przyniesie nam nowe rodzaje broni. Całą zbrojownię! Steyr AUG to nowoczesny karabin maszynowy z celownikiem na podczerwień, dzięki któremu dostrzeżemy wrogów przez ściany. Drugą nowością jest śrutówka B4 strzelająca specjalnymi pociskami wybuchającymi po zderzeniu z celem i oblewającymi go lepką, łatwopalną, substancją. Kolejną wariacją na temat strzelby jest CAWS – śrutówka strzelająca ładunkami wybuchowymi. W pełni automatyczny area SMG przyda się w misjach wymagających dyskrecji. Ten mały pistolet maszynowy łatwo ukryć w poręcznej walizeczce. Skorpiona użyjemy do walki z silnie uzbrojonymi wrogami – jego niszczycielska siła ognia uratuje naszą skórę w krytycznych sytuacjach. Ciekawym dodatkiem jest też wieżyczka. Ustawiona w dowolnym miejscu, będzie bronić go aż do wyczerpania amunicji. Poza tym pojawią się też miny wrażliwe na ruch, wykrywacze min, a także niezwykle przydatne detektory bicia serca, które wykryją i oznaczą na skanerze wszystkich wrogów w okolicy.

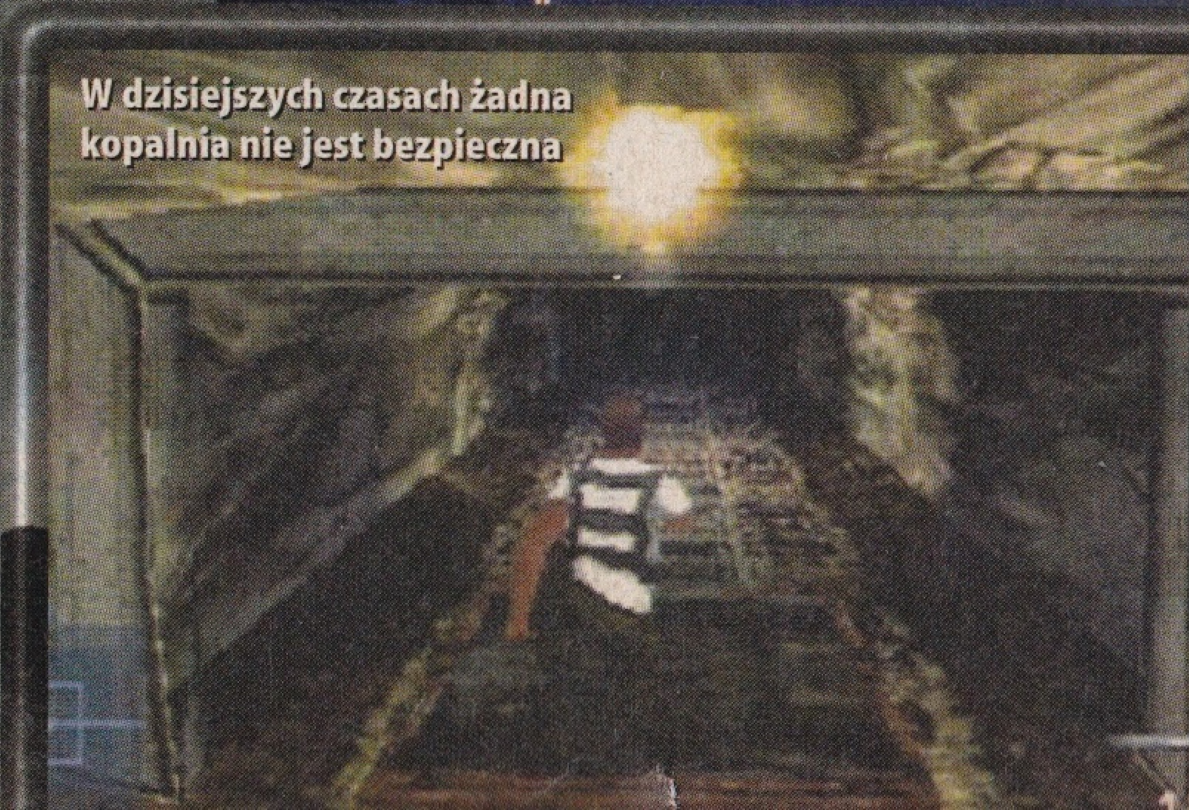


– Fire in the hole!
– Spoko, to tylko zwykły pożar w studni

Taki arsenał się przyda, bo wrogowie będą bardziej wymagający. Za pomocą latarek mają wyszukiwać ukryte w mroku postacie. Pojawią się podstępni przeciwnicy uzbrojeni w noże i atakujący zdradziecko w najmniej spodziewanych momentach – na przykład gdy bohaterowie rozmawiają albo są zajęci.

Krew, pot i łzy czekają nas, gdy staniemy do walki z czołgiem. Uzbrojony w działo na obrotowej wieżyczce i karabin maszynowy pancerny kolos ulegnie dopiero po likwidacji stanowiska karabinu, zniszczeniu gąsienic i wykończeniu załogi – najlepiej za pomocą wrzuconego przez właz granatu.

Na szczęście Gabriel też będzie twardszy. Wybuch granatu lub rakiety w pobliżu bywał dla niego dotychczas ostatnim widokiem na tym świecie. Teraz ma się to zmienić – zobaczymy, jak odrzucony przez potężną eksplozję Gabriel wstaje obolały i wraca do akcji!


W dzisiejszych czasach żadna kopalnia nie jest bezpieczna



Karabin snajperski to ulubiona zabawka naszych agentów

STARCIE

Rządowy agent zwiedza świat za darmo. Witamy w Tokio!

Ukłonem w stronę Metal Gear Solida jest wprowadzenie pól widzenia dla patrolujących żołnierzy. Dotychczas zwracali uwagę nawet na zwłoki leżące za plecami. Teraz utracili telepatyczne zdolności, za to poprawił im się wzrok.
Kolejnym plusem są dodatkowe misje dostępne po osiągnięciu specjalnych celów w poprzednich zadaniach. Zagramy w nich postaciami drugoplanowymi z poprzednich gier.
Dobrze zapowiadają się minigry, dzięki którym Syphon Filter 3 nie powędruje na półkę, gdy poznamy już całą historię. Minigierki rozgrywane na małych poziomach będą stawiać przed graczem rozmaite proste zadania. Może to być na przykład ochrona jakiejś osobistości przez pewien czas, wyeliminowanie określonej liczby przeciwników, obrona fortu, przekradnięcie się z punktu A do punktu B czy też usunięcie kogoś i wymknięcie się niepostrzeżenie, zanim dokonane zabójstwo wyjdzie na jaw. Misje będą całkowicie pozbawione fabuły, dając nam po prostu chwilę dobrej zabawy. Nie zabraknie też trybu dla wielu graczy z licznymi opcjami.
Zapowiada się gra ciekawa, przemyślana i bardziej kompletna niż poprzednie części. Czekamy!

W tej grze kobiety są równie twarde jak mężczyźni

Kto stoi spokojnie, spoczywa w pokoju

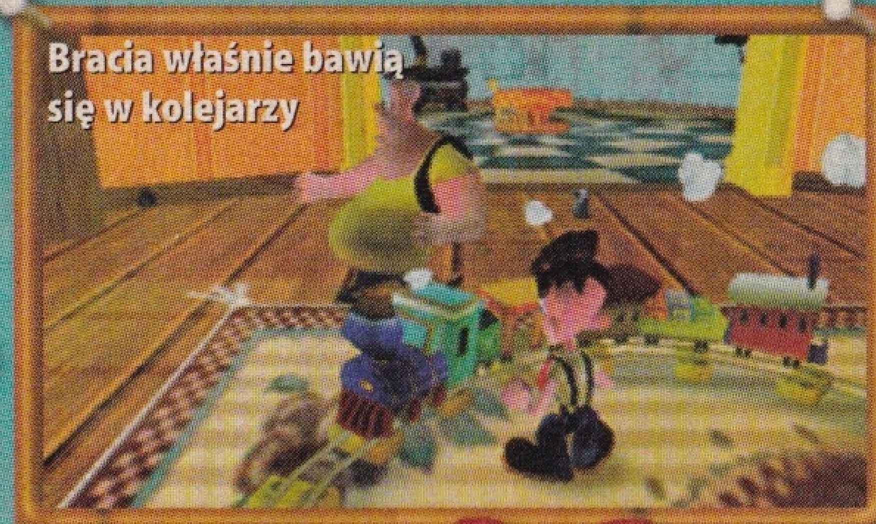
Filmowe strzelaniny

W grach z serji Syphon Filter rozprawiamy się z wrogami na różne sposoby. Najprostsza metoda składa się z dwóch kroków: kierujemy lufę broni w stronę przeciwnika i trzymamy wciśnięty spust aż do upadłego (wroga). Warto jednak oszczędzać amunicję, korzystając z celownika – namierzanie przeciwnika trwa dłużej, ale pozbywamy się go jednym strzałem. Trzeci sposób to uchwycenie celu. Nasz bohater biegnie w dowolną stronę, nie spuszczając przy tym oka i pukawki z wyznaczonego celu. Dzięki temu prostemu pomysłowi czujemy się jak bohaterowie filmu sensacyjnego.

Syphon Filter 3™

Flip i Flap dwudziestego pierwszego wieku

Wychowywanie dzieci wcale nie jest łatwe. Zwłaszcza gdy pupil ma dwa metry wzrostu, potężne bary i brzuch przypominający beczkę. A w dodatku jest naszym... młodszym bratem


Bracia właśnie bawią się w kolejarzy

Kiedyś jeden z szefów Segi oświadczył dumnie, że bracia Floigan będą dla Dreamcasta tym, czym dla Nintendo był Mario. To było dawno i dziś już wiadomo, że żadna gra nie uczyni z Dreamcasta konkurencji dla nowych konsol. Ale czy warto na nią jeszcze czekać? Wszystko na to wskazuje!

Floigan Brothers to opowieść o przygodach braci Floiganów mieszkających na własnym, prywatnym złomowisku. Hoigle i Moigle – tak brzmią imiona braci – tworzą duet komediowy, taki jak na przykład Flip i Flap. Hoigle jest starszy i dużo mądrzejszy od wielkiego, silnego, ale niezbyt bystrego Moigle'a. W trakcie zabawy kierujemy właśnie nim. Celem naszych działań jest odpowiednie wpływanie na zachowania Moigle'a poprzez rozmowę z nim i doprowadzanie go do śmiechu, rozpaczy, a czasem nawet wściekłości.



Moigle! Co się stało z twoją fryzurą?!

Nastrój gry przypomina znane filmy rysunkowe z królikiem Bugsem i kaczorem Daffy'm: często spłaszczamy postacie za pomocą ciężkiego przedmiotu, spadamy z dużej wysokości i odbijamy kule patelnią. Zabawa jest świetna, a cieszy nas tym bardziej, że ostatnio coraz trudniej o wesołe gry.

Latać, latać! Moigle chcieć latać!

Autorzy postarali się, żeby grafika przypominała kreskówkę. Postacie bohaterów są oryginalne i pomysłowe, a kraina, w której rozgrywa się akcja, wygląda jak przeniesiona żywcem z filmu animowanego. Ważna jest współpraca i rozmowy obydwóch braci. Głos po wypowiedzi głównych bohaterów podkładają starannie dobrani aktorzy, więc rozśmiesza nas nie tylko to, co mówią, ale i sposób, w jaki mówią.

W kreskówce nie może zabraknąć podstępnego wroga. We Floigan Brothers tę niewdzięczną rolę gra niebieskoglowy Baron Malodorous. Przy pomocy swoich kocich sprzymierzeńców zamierza on przepędzić braci Floigan z ich złomowiska. Naszym zadaniem jest oczywiście nie dopuścić do tego.

Gra z jednej strony przypomina trójwymiarową grę platformową, ale z drugiej ma też sporo elementów przygodowych. Przyciski służące do wykonywania różnych czynności mają podobny układ, jak w Super Mario 64 czy Zeldzie. W czasie zabawy naciskając je, decydujemy, czy chcemy rozmawiać z Moiglem, bić go czy też wskazać mu, dokąd ma się udać. Podczas minigier zmienia się zarówno układ przycisków, jak też przypisane im funkcje.




Do czego służą tamte kurki?

Sposób przedstawienia akcji jest typowy dla konsolowych gier przygodowych. Na otwartych przestrzeniach dowolnie obracamy kamerę, zaś w zamkniętych pomieszczeniach akcja pokazana jest z jednego miejsca.

Duet braci Floigan został stworzony z myślą o całym cyklu. Są pomysły, by stworzyć grę o przygodach braci na Dzikim Zachodzie. To ciekawa idea, tym bardziej że pierwsza część serii będzie niestety bardzo krótka. Jeśli na dobre do niej przysiądziemy, ukończymy ją całą w półtorej godziny! Mamy więc nadzieję, że następna gra z serii będzie o wiele dłuższa.


Baron Malodorous wymyślił już kolejną podstępną sztuczkę




Buuu... Hoigle zabrał mi mój kijaszek...

Uczucia

Czasami gra informuje nas o tym, co mamy zrobić. Doskonałym tego przykładem są pudełka pokazujące, do jakiego stanu powinniśmy przy nich doprowadzić Moigle'a. Może na przykład chodzić o rozzłoszczenie młodszego brata. Kilkakrotny cios głową w brzuch szybko przynosi pożądany efekt.

Czasem okazuje się, że Moigle powinien być zadowolony albo smutny. Po doprowadzeniu go do takiego stanu coś się dzieje. Na przykład smutny Moigle wypłakuje rzekę, dzięki czemu przedostaniemy się na drugą stronę rowu.



Ty, mały, nie wkurzaj mnie, bo...

Proza życia

W czasie gry zdobywamy punkty, których używamy do motywowania brata. Moigle uczy się dzięki temu nowych minigier i sztuczek. Czasem przekupujemy go, by wykonał jakieś zadanie. W grze najważniejsze jest właśnie wychowywanie młodszego, potężnego, ale za to niezbyt rozsądnego brata. W razie potrzeby karcimy go, nagradzamy i bijemy. Wszystko jednak z umiarem, bo jeśli postępujemy niewłaściwie, nasz wyrośnięty braciszek niewiele się nauczy.



No dobra, teraz stań na głowie i podskocz


Poza statkiem desantowym wsiadamy do innych pojazdów


Wyładowany statek z trudem unosi się w górę


Trudne lądowanie na zboczu


Ziemia i niebo wyglądają jak w filmie


Elektrownia na horyzoncie... Mamy nadzieję, że nie atomowa

DROPSHIP

Pancerny kolos niczym wielki żuk ląduje na polance. Błyskawicznie wyrzuca z siebie ładunek czołgów i wojska, po czym pełną mocą wraca w przestworza



Lądujemy w samym sercu wojennego piekła. No cóż – jak rozkaz to rozkaz! Z pokładu naszego statku wypełzają czołgi i od razu rozpoczynają natarcie. Ze zgrozą słuchamy świstu przecinających powietrze pocisków. Nerwowo odliczamy czas, jaki pozostał do końca rozładunku. Jeszcze chwila... jeszcze moment... jeszcze sekunda... Włączamy dopalacze i niczym pocisk mkniemy prosto w chmury. Udało się! Wrogie maszyny nie zdążyły nas namierzyć. Może wreszcie dostaniemy medal?

Dropship będzie kolejną grą nowej generacji na konsolę PS2. Zasiądziemy za sterami różnych maszyn. Najczęściej będziemy pilotować statek desantowy (po angielsku: dropship), jednak nie zabraknie również szaleńczych przejażdżek jeepem i innymi wojskowymi maszynami. W grze zobaczymy setki kilometrów pola walki, a szczegóły terenu już w testowanej przez nas wersji roboczej robią piorunujące wrażenie. Obszar działań wygląda realistycznie, niezależnie od tego, czy oglądamy go z ziemi czy z powietrza. Jazda łazikiem po wyboistych bezdrożach to kąpiel w adrenalinie, zwłaszcza kiedy tuż za nami pędzi potężny czołg. Sterowanie niszczycielskimi maszynami nie nastręcza kłopotów, choć opanowanie tej sztuki zajmie trochę czasu, bo każdy pojazd inaczej reaguje na stery. Kołowanie gigantycznym desantowcem przypomina parkowanie tira i wymaga wprawy.


Iwan na celowniku. Ognia!


Szybki wyładunek i zaczynamy bitwę

Gra podzielona jest na misje. Oprócz umiejętności pilotażu przydaje nam się też myślenie w kategoriach całego pola walki, gdyż autorzy pozostawiają nam swobodę w podejmowaniu decyzji taktycznych.

Dropship zapowiada się na wielki hit. Przeprowadzanie desantu, odbijanie rozbitych pilotów czy dynamiczne pojedynki w przestworzach sprawią, że każdy domorosły militarysta znajdzie godne siebie zajęcie.

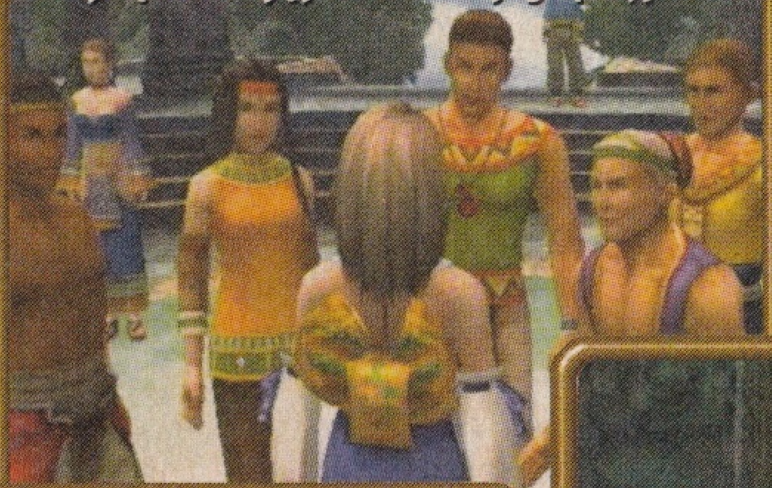
POLIGON POLIGONALNY

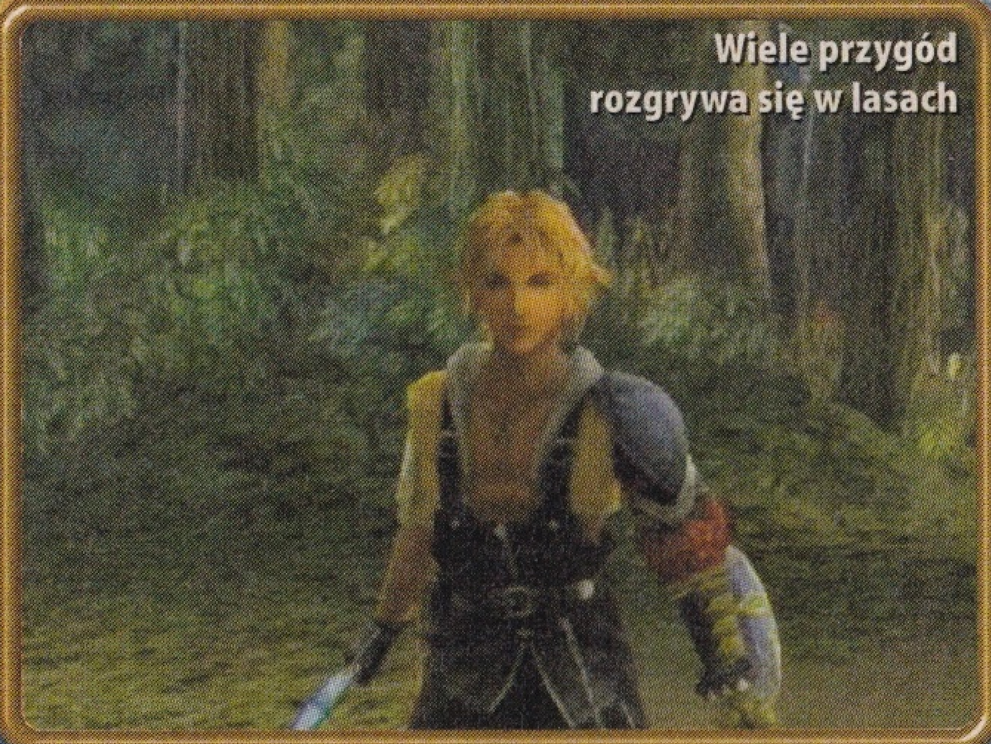

Czekamy na wielką demolkę!

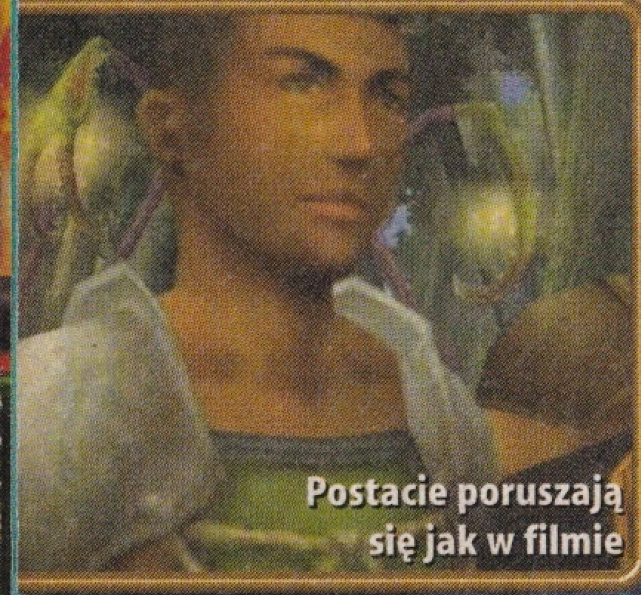
Świat, który podziwiamy w grze, jest klasą samą dla siebie. Potężne procesory konsoli PS2 bez trudu radzą sobie z tworzeniem krajobrazów pola walki. Niezależnie od tego, czy obserwujemy akcję z ziemi czy z wysokości dwóch kilometrów, teren zawsze wygląda jak prawdziwy. Setki kilometrów kwadratowych zróżnicowanych obszarów zapewnią nam wiele godzin zabawy i turystycznych wycieczek. Podziwiamy ciągnące się przez wiele kilometrów łańcuchy górskie, zalesione wyżyny i niebiańsko piękne plaże. Na pewno więc nie będziemy się nudzić. A jeśli poczujemy pokusę sprawdzenia, czy autorzy nie przesadzili z zapowiedziami co do rozmiaru pola walki, wsiadamy w jeepa i jedziemy bezpieczną pięćdziesiątką, gdzie nas oczy poniosą. Tylko czy przeżyjemy taką przyfrontową wycieczkę?


Wkraczamy na nowoczesne pole walki

FINAL FANTASY X


Jedyną nadzieją jest Tidus i jego przyjaciele


Wiele przygód rozgrywa się w lasach


Postacie poruszają się jak w filmie

W czasie pierwszych czterech dni od premiery Final Fantasy X w Japonii sprzedano blisko dwa miliony egzemplarzy tej gry!

Gra opowiada o losach Tidusa, młodego chłopca, który jest gwiazdą popularnego sportu blitzball. To rozgrywana pod wodą dyscyplina, skrzyżowanie piłki nożnej z koszykówką. Tidus wraz z Yuną, zaklinaczką magicznych bestii zwanych Aeonami, ruszają w podróż, by pokonać tajemniczą i potężną siłę zwaną Sin. Sin to wcielenie zła, odpowiedzialne za upadek cywilizacji wodnego świata Spira, na której szczątkach żyją bohaterowie gry. Przypomina czarną dziurę wchłaniającą wszystko i wypluwającą potwory mroku – jest zwiastunem zagłady.


Gry z serii Final Fantasy zawsze mają ciekawych bohaterów

Oprócz Tidusa i Yuny w misji tej biorą także udział: inny zawodnik blitzballa – rudowłosy Wakka, ekscentrycznie ubrana złodziejka Rikki, tajemniczy wojownik Auron, czarodziejka Lulu oraz osobisty strażnik Yuny – niebieskoskóry Kimari będący potomkiem potężnej i dziwnej rasy.

Po raz pierwszy w dziejach serii Final Fantasy cała gra została przedstawiona w trzech wymiarach. Podczas wędrówek po świecie kamera śledzi naszego bohatera i pokazuje bajecznie kolorowe scenerie. Odwiedzane miejsca, napotykane postacie i muzyka nasuwają skojarzenia z wyspami japońskimi. Projektanci Final Fantasy X przyznają, że zafascynowani byli klimatem i krajobrazami wysp z japońskiego archipelagu Okinawa.

Dzięki przeniesieniu akcji w środowisko trójwymiarowe, co stało się możliwe na tak potężnej maszynie, jaką jest PlayStation 2, Final Fantasy X wygląda olśniewająco. To jedna z najbardziej zaawansowanych technicznie gier na nową konsolę Sony. Widać to zwłaszcza podczas potyczek, w jakie obfitują gry z tej serii. Walki wciąż odbywają się w oddzielnym trybie, w którym wydajemy rozkazy poszczególnym postaciom. Jednak starcia z głównymi przeciwnikami po raz pierwszy toczą się w zwykłym środowisku gry. Tylko przypadkowo napotkane stwory pokonujemy na specjalnej arenie, tak jak to było w poprzednich częściach.

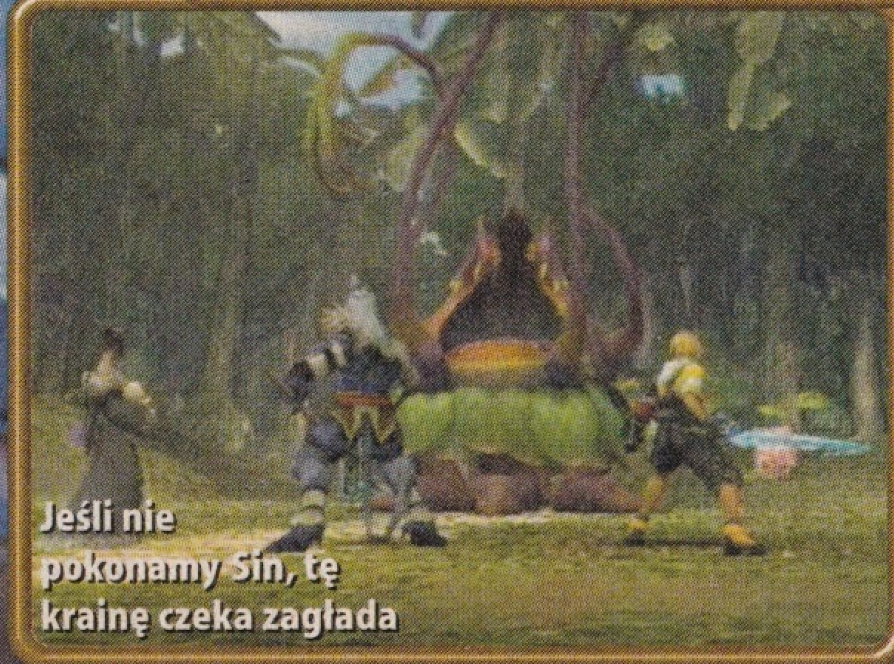
Przejścia od zwiedzania do walki odbywają się szybko i płynnie. Podziwiamy wspaniałe animacje ataków, specjalnych ciosów, magii i efektowne wejścia potężnych magicznych Aeonów. W zasadzie walka nie będzie różnić się od tego, co znamy z poprzednich trzech części serii.


Piękna Yuna jest główną kobiecą bohaterką gry

Bez trudu odnajdziemy w grze te same komendy, które wydajemy postaciom na polu walki. Jednak teraz będziemy wymieniać bohaterów w czasie starcia. Znacznie zmienił się za to system rozwijania bohaterów. Każdą z nich kształtujemy w taki sam sposób: wybierając kolejne stopnie rozwoju ze specjalnej sieci. Nie ma już podziału na postacie posługujące się magią i takie, które w ogóle nie potrafią z niej korzystać.

Najnowsza część Final Fantasy wprowadza jeszcze jedną rewolucyjną zmianę – w pełni mówione dialogi. Z tym samym związany jest jednak pewien problem. Wydana w Japonii gra, którą testowaliśmy, nie zawiera nawet jednego słowa w jakimkolwiek języku poza tym, którym posługują się mieszkańcy kraju kwitnącej wiśni. Nie mogliśmy zatem nawet domyślić się, o co chodzi w rozmowach, ani ocenić, czy fabuła, która w grach z serii Final Fantasy odgrywa wielką rolę, zasługuje na pochwałę. Na szczęście Final Fantasy ukaże się w Stanach Zjednoczonych i w Europie w pierwszym lub drugim kwartale 2002 roku. Naprawdę jest na co czekać. Nie ma żadnych wątpliwości: to będzie kilkadziesiąt godzin wyśmienitej i wciągającej zabawy w baśniowym świecie.


Wygląda na to, że właśnie się zgubiliśmy


Jeśli nie pokonamy Sin, tę krainę czeka zagłada

Przełomowa Final Fantasy XI

W Europie i Stanach Zjednoczonych nie ukazała się jeszcze Final Fantasy X, a tymczasem w Japonii zapowiadana jest na pierwszy kwartał przyszłego roku kolejna część serii – Final Fantasy XI! Oznacza to, że w Europie gra ukaże się pod koniec przyszłego roku. Jednak już teraz pojawiają się pierwsze informacje na jej temat.

Final Fantasy XI będzie grą sieciową. To najbardziej szokująca odmiana w całej historii serii, większy wstrząs dla fanów niż graficzna rewolucja w części siódmej. Zwłaszcza że za granie będziemy płacić! Final Fantasy XI wydana będzie też na inne konsole nowej generacji i na peceta.

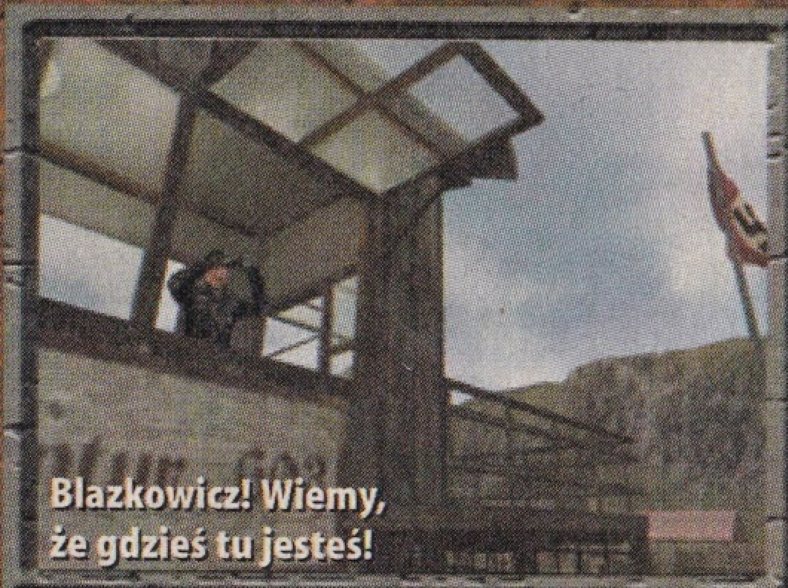
Twórcy utrzymują, że w przeciwieństwie do innych sieciowych gier fabularnych w rodzaju Everquesta, Final Fantasy XI będzie miała ciekawy i rozbudowany scenariusz. Wiemy jak trudno przenieść do gry sieciowej oryginalne pomysły, które zawsze stanowiły o sile serii Final Fantasy. Mamy jednak nadzieję, że producenci gry nie rzucają słów na wiatr.

RETURN TO CASTLE Wolfenstein

Zamek Wolfenstein to tajne laboratorium Hitlera. Od lat stoi pusty, czekając na powrót gospodarzy... To już wkrótce!

Return to Castle Wolfenstein to długo oczekiwana kontynuacja pierwszej w historii gier strzelaniny z widokiem z oczu bohatera. Wydany w 1992 roku Wolfenstein 3D zachwycał grafiką i mrocznym nastrojem. Już niedługo będziemy świadkami triumfalnego powrotu legendarnego agenta aliantów – B. J. Blazkowicza, który odkrywa ponure tajemnice III Rzeszy.

Przygodę zaczniemy w areszcie. Po wymyśleniu sposobu obezwładnienia strażnika zdobędziemy jego broń i ruszymy do walki. Będziemy przedzierać się przez kolejne poziomy, odkrywając przerażającą tajemnicę. Okazuje się, że szaleni naukowcy nazistów wykorzystują tkwiące głęboko pod zamczyskiem źródło dziwnej mocy i tworzą armię nieumarłych, ślepo posłusznych żołnierzy. Są wśród nich pół żywe, pół mechaniczne bestie rozbijające głową najtwardszą skałę. Nie mniej sympatyczni okazują się żołnierze z miotaczami ognia, którzy marzą o tym, by nas rozgrzać. Niebezpieczni są też zwykli żołdacy – ich sztuczna inteligencja wzbudzi nasz szacunek.



Blazkowicz! Wiemy, że gdzieś tu jesteś!

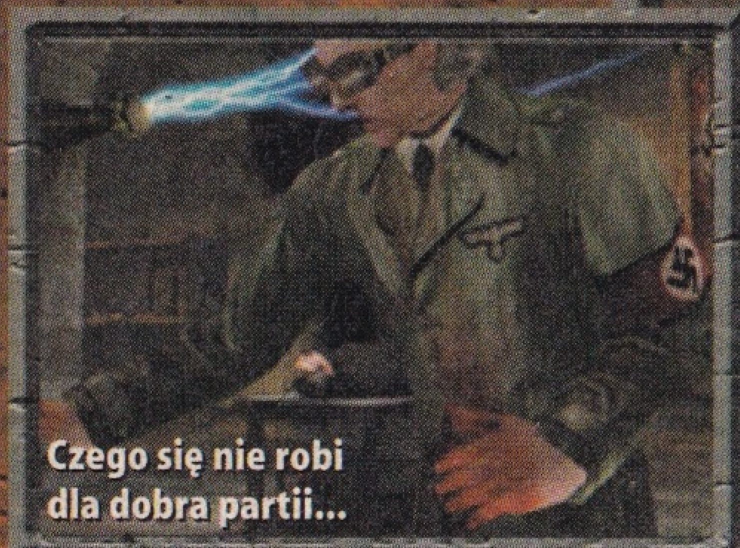
Grafika wygląda efektownie. To zasługa programu gry Quake III. Modele są tak drobiazgowo zaprojektowane, że nieraz podskoczymy ze strachu, stając nagle twarzą w twarz z opancerzonym hitlerowcem.

Architektura poziomów nie należy do najweselszych. Odwiedzimy zamki, tajne arsenały, bazy i podziemia. Będziemy świadkami nalotów, desantu niemieckich komandosów i przerażających eksperymentów. Nowości pojawią się też w trybie wieloosobowym, choć producenci na razie milczą na ten temat. Zapowiada się niesamowity wojenny horror, który umili nam długie zimowe wieczory.



Bomby podłożone, czas wracać do domu

– Wiesz Flick, podobno szpieguje nas jakiś agent aliantów.
– Ależ Hans... Słyszałem, że to sam J-23!



Czego się nie robi dla dobra partii...

Tajne bronie Hitlera

W czasie drugiej wojny światowej naziści prowadzili eksperymenty nad różnymi typami broni, które miały przynieść zwycięstwo hitlerowskiej III Rzeszy. Należały do nich przede wszystkim rakiety V1 i V2, które wykorzystywane były do ataków na Londyn i inne europejskie miasta. Ale wciąż krążą pogłoski, że Niemcy prowadzili badania nad antygrawitacją i lotami kosmicznymi. Że planowali budowę tak zwanych Fliegende Scheibe, czyli... latających spodków! Że studiowali czarną magię (Hitler i jego doradcy rzeczywiście korzystali z usług astrologów). Ich naukowcy szukali narkotyków bojowych, które miały wspomagać w walce żołnierzy.

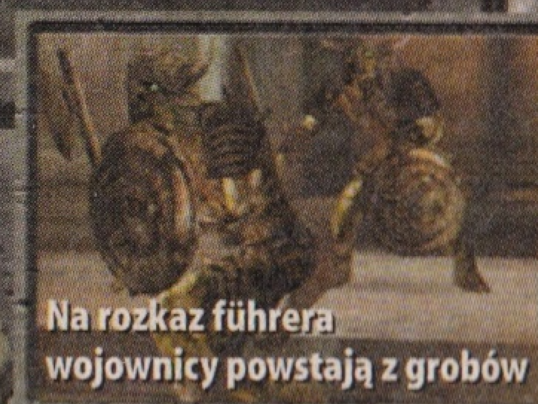
Po wojnie pojawiło się wiele plotek na temat tajnego projektu Die Glöcke (po polsku dzwon), w wyniku którego jakoby zbudowano urządzenie emitujące fale wywołujące mutacje u przebywających w pobliżu ludzi. Pogłoski te nie zostały nigdy potwierdzone.



Oto silnik, który napędza ożywionych żołnierzy III Rzeszy



Ci żołnierze służą w SS nawet po śmierci



Na rozkaz führera wojownicy powstają z grobów

Stawka większa niż życie

Disney's ATLA
The Lost
Marzenia o Atl

Każdy poszukiwacz przygód chciałby odnaleźć Atlantydę. Oto opowieść o jedynym, któremu się udało

Atlantis: The Lost Empire to przygodówka na motywach animowanego filmu Disneya, który po chłodnym przyjęciu w USA niebawem pojawi się na ekranach naszych kin. Cofamy się w czasie mniej więcej do połowy zeszłego wieku. Milo, uczony młodzieniec z dobrego domu, odkrywa miejsce, w którym pod falami oceanu spoczywa Zaginiony Ląd – legendarna Atlantyda. Organizuje wyprawę, aby wydobyć na światło dzienne zatopione skarby.

Atlantis: The Lost Empire to klasyczna gra zręcznościowo-przygodowa z trójwymiarową grafiką. Kierowana przez nas postać wędruje przez kolejne poziomy, szuka zagadek do rozwiązania, zbiera kryształy i literki układające się w napis Atlantis.

Autorzy oddali do naszej dyspozycji kilkoro bohaterów. Każda z tych postaci ma inne specyficzne umiejętności, więc gra wystarcza nam na długo.

Oprócz naszego Milo, który okazuje się znakomitym alpinistą, mamy do wyboru czworo innych postaci. Jest to pani mechanik Audrey, wytrwały poszukiwacz skarbów Moliere, siłacz i ekspert od materiałów wybuchowych Vinny oraz Kida – mieszkanka Atlantydy.

Autorzy oznaczyli wykrzyknikiem każde miejsce, które wymaga naszej interwencji. Zatrzymujemy się, by chwilę pomyśleć i wybrać odpowiednią postać, która poradzi sobie z problemem. Moliere wykopuje spod ziemi każdy przedmiot, Vinny zaś bez problemu rozsadza skałę blokującą drogę. Nie biegamy na oślep po poziomach, próbując zastosować umiejętności wszystkich postaci w każdym kolejnym punkcie oznaczonym wykrzyknikiem.

Na drodze stają nam nieprzyjaciele – członkowie konkurencyjnej wyprawy, którzy starają się nie dopuścić nas do tajemnic Atlantydy. Korzystamy więc z poważnych argumentów w postaci pięści i broni. Każdy z naszych bohaterów ma swoją ulubioną zabawkę – pistolet, bumerang czy granaty. Racja jest po naszej stronie, bo wyprawa Milo zorganizowana jest w celach badawczych, a konkurencja to rabusie grobowców (po angielsku – tomb raiders).

Biegamy, skaczemy, bijemy się, pływamy i główkujemy – przez cały czas mamy coś do roboty. Ciekawymi przerywnikami są etapy zręcznościowe. Latamy w nich samolotem, kierujemy ciężarówką oraz pływamy batyskafem. Pozwalają one się zrelaksować i odpocząć po rozkoszach łamania głowy.W dodatku grafika jest przyjemna, sterowanie nienaganne, a pojazdy łatwo się prowadzi.

Atlantis: The Lost Empire to – jak na możliwości starzejącej się konsoli PlayStation – ładna gra. Postacie są szczegółowo przedstawione, poziomy kolorowe i ciekawie oświetlone. Animacja wygląda płynnie, a ruchy bohaterów zostały idealnie odwzorowane. Aż chce się grać! Podobnie w poziomach zręcznościowych. Między kolejnymi etapami oglądamy sceny filmo-

No to gdzie jest ta Atlantyda?

Mokro! Jak to w Zatopionym Królestwie

Ajajaj! Moje pięty!

Obyśmy tylko nie spotkali Lary Croft...

NASZ JEDYNIE SŁUSZNY I OBIEKTYWNY SYSTEM OCEN

1 Nazwa gry
Tu podajemy nazwę gry. Wbrew pozorom jest to całkiem istotna informacja. Ukazało się wiele gier, które poza podobną nazwą nie mają ze sobą nic wspólnego

2 Ocena
To najważniejsza część tabelki. W czerwonym kółku umieszczony jest rezultat dziesiątków godzin wnikliwych testów. Nasza skala ocen jest prosta i bezlitosna:

0,0 – 2,9	Niedostateczna
3,0 – 4,9	Mierna
5,0 – 5,9	Dostateczna
6,0 – 6,9	Dobra/Dobra plus
7,0 – 7,9	Bardzo dobra
8,0 – 8,9	Celująca
9,0 – 9,9	Genialna

OCENA

1 Twisted Metal: Black — 2 9,0 Genialna

3 PSX / PC / GBA / GBC / DC / PS2

4
Producent: Incog Inc.
Polska wersja: BRAK
Cena: 249 zł
Typ gry: zręcznościowa
O co tu chodzi: zlikwidować wszystkich przeciwników, uzyskać odkupienie, odkryć sekretne pojazdy, zwyciężyć w turnieju
Przebieg gry: zasuwamy po polu walki, uzupełniamy amunicję i prujemy do wrogów ze wszystkiego, co mamy

5
Liczba graczy: 1-4
Liczba pojazdów: 10
Ukryte pojazdy: 5
Liczba poziomów: 11
Przemoc: ultrabrutalna

6 Wykorzystuje
Dual Shock 2, karta pamięci 8 MB, Multi Tap 2

7
Wspaniała grafika, dźwięk i grywalność
Megakrwawa i brutalna

8 TRUD / DŹWIĘK / GRAFIKA / GRYW.

3 Platformy sprzętowe
Testujemy wyłącznie gry, które ukazały się na konsole i komputery dostępne w Polsce: PlayStation (PSX), peceta (PC), GameBoya Color (GBC), GameBoya Advance (GBA), Dreamcasta (DC) i PlayStation 2 (PS2)
Zakładka z czerwoną kropką oznacza wersję gry, której dotyczy tabelka
Zakładka z niebieską kropką oznacza, że istnieje wersja na ten sprzęt

4 Informacje o grze
Podstawowe wiadomości o grze: producent, wersja językowa, cena, typ gry, o co w niej chodzi, na czym polega – wszystko w skondensowanej pigułce

5 Dane techniczne
Liczby, fakty, liczby, fakty. Liczba graczy, etapów, typów broni, zagęszczenie przemocy i tak dalej – dobrane zależnie od typu gry

6 Sprzęt
W wypadku gier na peceta podajemy tu konfigurację, przy której granie przestaje być orką na ugorze i staje się przyjemne. Pisząc o grze konsolowej, wymieniamy wykorzystywane przez nią akcesoria

7 Za i przeciw
Zalety (zielona strzałka) i wady (czerwona) przedstawione w zwięzłych słowach

8 Oceny szczegółowe
Słupki w kolorze starego złota pokazują, jak nasi eksperci oceniają po kolei: stopień trudności, jakość dźwięku, grafikę oraz grywalność, czyli przyjemność z gry

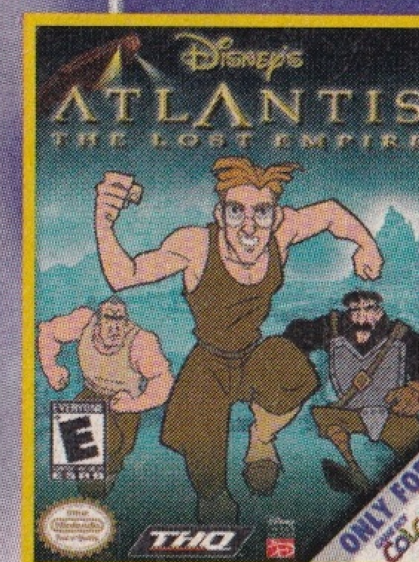
...ntis

...Empire

...antydzie

inne wersje

GameBoy Color



Gra powstała także w wersji na najpopularniejszą przenośną konsolkę Nintendo. Grafika zmieniła się na dwuwymiarową, ale pozostało kilka pomysłów z PlayStation – między innymi mnogość postaci, którymi kierujemy. Pierwsze wrażenie jest jak najbardziej pozytywne – śliczna, kolorowa grafika i piękne efekty specjalne, takie jak rozświetlająca mrok latarka Moliere'a. Gra miała ukazać się także na GameBoya Advance, ale na razie autorzy wersji na GameBoya Color z firmy Eurocom milczą na jej temat.





Rabusie zabierają skarby? Nie, to chyba tylko mleko przywieźli...

we pochodzące z kinowej produkcji. Słyszymy także miłą dla ucha, symfoniczną muzykę, też wziętą z filmu.
Autorzy nie poskąpili nam ciekawych bonusów i dodatków, które odblokowują się w miarę postępów w grze. Po ukończeniu gry oglądamy wszystkie filmy, które składają się w ciekawą historię, a także przeglądamy szkice i inne ciekawostki związane z filmem i grą.
Wiele motywów z Disney's Atlantis powtarza się w innych grach, ale do-



O kurczę! Rekiny wyrwały się z klatki!

brej zabawy nigdy nie za wiele. Jednak wszystko, co dobre, szybko się kończy. Doświadczony gracz przechodzi Atlantis w kilka godzin. Niestety to jedna z ostatnich produkcji Disneya na PlayStation, przy tym nad podziw udana.
PLAY poleca tę grę wszystkim miłośnikom kolorowych i niezbyt trudnych przygodówek. Przed nami kilkanaście godzin wspaniałej rozrywki! A przy okazji odkrywamy tajemnicę zatopionego lądu – pradawnej, mitycznej Atlantydy.



Czasem naprawdę wytężamy szare komórki

Bohaterowie



Milo – główny bohater gry – to nieśmiały chłopak w okularach. Potrafi świetnie skakać, a przy tym równie dobrze wspina się na ściany. Bez problemu również przesuwa przedmioty.



Vinny – osiłek o wielkim sercu, a jednocześnie ekspert od materiałów wybuchowych. Wysadza drzwi i zapory, a przeciwników częstuje granatami.



Moliere – poszukiwacz skarbów. Z przyjemnością wydobywa na powierzchnię wszystkie ukryte przedmioty. Ma także latarkę, dzięki której nie boi się ciemności.



Kida – rdzenna mieszkanka Atlantydy – dołącza do ekipy nieco później. Potrafi wysoko skakać, więc dostaje się tam, gdzie inni nie dają rady dotrzeć.



Bonusy i sekrety

W specjalnym menu Features oglądamy wiele dodatkowych materiałów, które autorzy umieścili w grze. Są to fragmenty filmu kinowego, galeria bohaterów, szkice stworzone podczas projektowania oraz dokładne modele postaci wykorzystanych w grze. Kolejne opcje odsłaniają się stopniowo, w miarę naszych postępów w rozgrywce.



OCENA

Disney's Atlantis — **7,9** Bardzo dobra

PSX | PC | GBA | GBC | DC | PS2

Producent:	Disney
Polska wersja: BRAK	Cena:
Typ gry: przygodowa	199 zł

O co tu chodzi: szukamy zagubionego lądu – Atlantydy i staramy się ubiec naszych wrogów – rabusiów grobowców

Przebieg gry: przemierzamy kolejne poziomy, rozwiązujemy zagadki i od czasu do czasu strzelamy

Liczba graczy:	1
Liczba poziomów:	14
Liczba postaci:	5
Liczba wehikułów:	3
Przemoc:	trochę

Wykorzystuje: kartę pamięci

+ Fajna, ładna i ciekawa przygodówka
- Zbyt krótka rozgrywka

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW.

MAX PAYNE

Policjant Max Payne stracił wszystko. Teraz jego życie ma już tylko jeden cel: wyrwać chwasty i krwawo pomścić śmierć swoich najbliższych!

Pewnego wieczoru nowojorski glina Max Payne jak co dzień wraca po służbie do domu. Od razu rzuca mu się w oczy bałagan w salonie. Z sypialni dobiega go rozpaczliwy krzyk żony. Z bronią w ręku Max trzema susami wbiega na piętro. Za późno! Już na progu widzi ciała swoich bliskich... Nad trupami słaniają się trzej mordercy – ofiary nowego narkotyku o nazwie valkyr, który zamienia ludzi w bezduszne bestie. Całe życie Maksa w jednej chwili legło w gruzach. Wyjąc z bezsilnej wściekłości, zabija napastników i odsyła tam, gdzie ich miejsce – do piekła.

Jak na prawdziwego twardziela przystało, Max planuje zemstę. Po kilkudniowej żałobie przenosi się do DEA (Drug Enforcement Administration) – specjalnego departamentu policji powołanego do walki z handlarzami narkotyków. Zdecydowany na wszystko wkracza do podziemnego świata handlarzy śmiercią. Po trzech upiornych latach zdobywa zaufanie ludzi odpowiedzialnych za śmierć jego rodziny. Nadchodzi czas zapłaty...

Tak zaczyna się Max Payne – jedna z zapowiadanych od dawna strzelanin. Grę wyróżnia nowatorski system walki oraz mroczny, krwawy, pełen przemocy nastrój. To najbrutalniejsza gra ostatnich kilku lat. Nic dziwnego więc, że Max Payne przeznaczony jest tylko i wyłącznie dla dorosłych.

Akcję obserwujemy zza pleców bohatera, co potęguje filmowy nastrój. Modele postaci wyglądają oszałamiająco, ma to jednak swoją cenę. By uruchomić grę, potrzebujemy aż 96 MB pamięci RAM, zaś zalecane jest... 256 MB! Warto jednak dozbroić peceta, bo sceny walki wpędzają w kompleksy niejednego reżysera kina akcji. Autorzy gry inspirowali się bowiem dziełami mistrza gatunku, Johna Woo.

Dzięki nowemu systemowi walki, który umożliwia spowalnianie akcji, pojedynki przypominają sceny ze słynnego filmu Matrix. W najgorętszych momentach naciskamy klawisz Shift i wszystko rozgrywa się w zwolnionym tempie. Max z gracją słynnego Neo wykonuje widowiskowe ewolucje, nie przerywając ostrzału. Bez tego mielibyśmy kłopot, bo gra jest bardzo trudna. Co prawda przeciwnicy zawsze pojawiają się w tych samych miejscach, ale ich celność budzi respekt – bez triku ze spowolnieniem czasu powtarzalibyśmy misję bez końca.

Wątek fabularny rozwija się nietypowo. Zamiast przerywników filmowych pomiędzy kolejnymi potyczkami na ekranie pojawia się komiks utrzymany w tonie czarnego kryminału. Doskonale pasuje do tego klimatu Radosław Pazura, który wcielając się w postać Maksa, wypowiada swoje kwestie głosem prawdziwego twardziela. Nieodzownym elementem gry są wiadra krwi, które nasz heros wyciska z paskudnych drani. Co prawda możemy wyłączyć drastyczne sceny, ale taki zabieg pozbawiłby nas wielu emocji. Zemsta musi być krwawa i tyle!

Wybuchy, łuski, trupy, czyli kolejny nudny dzień pracy detektywa

Precz z tymi brudnymi buciorami z mojego perskiego dywanu!

W tle widzimy owoc fascynacji Maksa paintballem

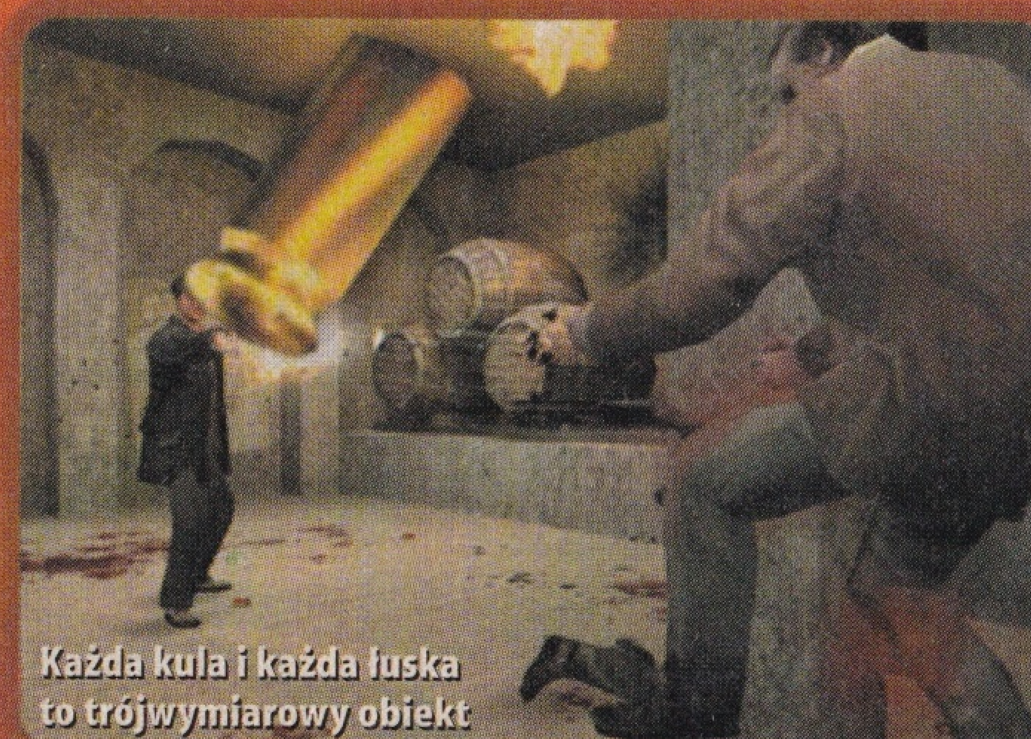
YNE

Pojedynki i strzelaniny

Max Payne to pierwsza gra, w której tak dokładnie oglądamy pojedynki strzeleckie. Wyskakujemy zza rogu, spowalniamy czas i przez kilka sekund szybujemy w powietrzu, likwidując kolejnych bandziorów. Kiedy trafiamy precyzyjnie delikwenta w czółko, kamera automatycznie okrąża go, a my delektujemy się animacją padającego ciała. Podobne atrakcje czekają nas po celnym strzale z karabinu snajperskiego. Akcja zwalnia, a my patrzymy, jak nasza kula nieubłaganie zmierza do celu. To doskonała motywacja do dalszego wymierzania sprawiedliwości!


Próba kradzieży radia z samochodu została skutecznie udaremniona


Max jest mistrzem olimpijskim w skokach do tyłu


Każda kula i każda łuska to trójwymiarowy obiekt


Tak kończą się drobne oszczędności przy monotowaniu instalacji gazowej w samochodzie

OCENA

Max Payne

8,6 Celująca

PSX | PC | GBA | GBC | DC | PS2

Producent:	3D Realms/Remedy
Polska wersja: JEST	Cena:
Typ gry: strzelanina	99 zł

O co tu chodzi: mścimy się za śmierć naszych najbliższych, wykańczając narkotykowy gang
Przebieg gry: wyciągamy spluwę, spowalniamy upływ czasu i z zimną krwią wybijamy wszyskich oprychów, którzy stają na naszej drodze

Liczba graczy:	1
Liczba misji:	za mała!
Liczba broni:	szczęśliwa 13
Dyplomacja:	oko za oko
Przemoc:	rekord świata

Wymagania
Pentium 450, 96 MB RAM, wymagany akcelerator 3D z 16 MB RAM

+ Widowiskowe pojedynki, mroczny klimat
- Wielkie wymagania sprzętowe!

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW

Wodotryski i bajery

Grafika w Maksie Payne'ie to rarytas. Postacie zostały odtworzone tak szczegółowo, że w trakcie spektakularnych pojedynków widzimy nawet poruszające się części garderoby. Szacunek budzi drobiazgowa animacja przeciwników, których dosięgają nasze kule. Militaryści z łatwością rozpoznają różne rodzaje broni, a efekty wystrzałów aż zapierają dech w piersiach. W trakcie strzelanin ze ścian sypią się kawałki tynku, zaś pociski odbijają się od metalu, krzesząc widowiskowe snopy iskier. Kiedy spowalniamy upływ czasu, widzimy, jak pociski rozdzierają powietrze, pozostawiając za sobą rozgrzane, falujące smugi. Jednak dynamiczna akcja nie zawsze pozwala nam rozkoszować się tak dopieszczonymi detalami.


Szkoda tych wypieszczonych podłóg i tynków

twisted m

DYM I PO

Słońce ostatnimi promykami muska las otaczający przedmieścia. Ludzie szykują się do snu. W tej okolicy jednak nikt nie zaśnie: zaraz odbędzie się tu wielka demolka. Przyjeżdża cyrk straceńców!

Podgrzewamy atmosferę

W rodzinnym kombi szyberdach to podstawa

Po wzlotach i upadkach seria Twisted Metal doczekała się wreszcie godnej kontynuacji – Twisted Metal: Black. Gra jest mroczna i okrutna. W Ameryce sprzedaje się ją wyłącznie osobom, które ukończyły 17 lat.

Wybieramy jeden spośród 10 samochodów, a wraz z nim – jego kierowcę. Oglądamy także krótką historię każdej postaci – są to psychopatyczni mordercy i wyrzutki społeczeństwa, którzy wsławili się okrucieństwem. Demon Calypso, który organizuje ten turniej, obiecał spełnić jedno życzenie zwycięzcy. Wsiadamy więc do samochodu i rozpoczynamy walkę. Pojazdy są potężnie uzbrojone i błyskawicznie reagują na każdy ruch naszych palców na dżojpadzie.

Poziomy, na których walczymy, zaprojektowali mistrzowie. Natykamy się na mnóstwo pułapek i obiektów wręcz proszących się o zniszczenie. W żadnej grze z gatunku morderczych wyścigów nie było aren tak zróżnicowanych pod względem wielkości. Na fanów olbrzymich przestrzeni czekają przedmieścia, zaś miłośnicy ciasnych korytarzy i mrocznych załomów znakomicie czują się na złomowisku.

Przeciwnicy są agresywni, inteligentni i potrafią dobrać się nam do skóry. Wykorzystują nasze słabe punkty, a gdy sami mają mało energii, nie angażują się w walkę. Gra jest szybka i trudna, jednak nagrodą za perfekcyjne opanowanie maszyny i specjalnych ataków używanych przez kierowcę jest wielka przyjemność płynąca z rozwałki.

Wyścig prezentuje się znakomicie. Wspaniałe modele samochodów, doskonałe poziomy

Wdepczę cię w ziemię, kurduplu!

Od dziś masz ksywę Żarówa!

etAl: BLACK™

ŻOGA

i efekty, których nie widzieliśmy jeszcze na PlayStation 2, nie pozwalają nam oderwać oczu od ekranu.

Twisted Metal: Black ma mroczny nastój, podkreślany przez kolory. Wszystko jest szare, brudne, mętne... Często pada deszcz, przemykamy wśród zardzewiałych konstrukcji, niemal czujemy spływające błoto... Brrr!

Wspaniała jest ścieżka dźwiękowa, która idealnie komponuje się z chorym klimatem gry. Niesamowita muzyka i dźwięki powodują, że włosy jeżą nam się na głowie.

Twisted Metal: Black to najlepsza samochodowa strzelanina. Aby odkryć wszystkie sekrety, spędzamy przy niej wiele godzin. Zagrywamy się też z czworgiem przyjaciół w kilku trybach. To znakomita gra, obok której nie powinniśmy przejść obojętnie!



Tęcza! Widzę tęczę!



Kosa Grimma zaraz zbierze krwawe żniwo

Co jest? Skończyła się benzyna?

Typy spod ciemnej gwiazdy

Agent Stone Outlaw
Jeep agenta jest wystarczająco szybki, by pogonić nawet Mr. Grimma. Atak specjalny sprawdza się doskonale: Stone wychyla się przez dach i pruje z działa do najbliższego przeciwnika



Mr. Grimm
Pan Grimm jeździ motocyklem z koszem. Superszybki i zwrotny, jest jednak bezbronny nawet przy najlżejszych zderzeniach. Wykonując atak specjalny, Grimm wyciąga... kosę, którą ciska we wroga



No Face
Crazy 8 pana Bez Twarzy to szybka konstrukcja ze słabym pancerzem. Jego atutem jest zwrotność i atak specjalny: z boków auta strzelają błyskawice rażące przeciwnika



Bloody Mary
Panienka ukrywająca się pod tym pseudonimem wybrała Spectre – sportowe autko. Jest szybkie i ma kiepski pancerz. Atak specjalny polega na wystrzeleniu pocisku

OCENA

Twisted Metal: Black — **9,0** Genialna

PSX | PC | GBA | GBC | DC | **PS2**

Producent: Incog Inc.
Polska wersja: BRAK
Typ gry: zręcznościowa
Cena: 249 zł

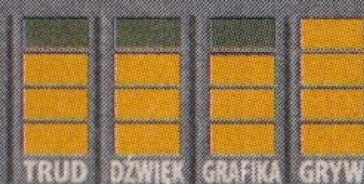
O co tu chodzi: zlikwidować wszystkich przeciwników, uzyskać odkupienie, odkryć tajne pojazdy, zwyciężyć w turnieju

Przebieg gry: zasuwamy po polu walki, uzupełniamy amunicję i prujemy do wrogów ze wszystkiego, co mamy

Liczba graczy:	1-4
Liczba pojazdów:	10
Ukryte pojazdy:	5
Liczba poziomów:	11
Przemoc:	ultrabrutalna

Wykorzystuje
Dual Shock 2, kartę pamięci 8 MB, Multi Tap 2

+ Wspaniała grafika, dźwięk i grywalność
- Megakrwawa i brutalna



Pięć rajdów śmierci



1996 Twisted Metal ukazuje się na konsolę PlayStation. Do boju staje 12 pojazdów. Wśród kierowców: Sweet Tooth i Mr. Grimm



1997 Twisted Metal 2. Poprawiona grafika, nowe trasy, specjalne ataki i tryb dla dwóch osób. Gracze są zachwyceni!



1998 Twisted Metal 3 tworzą inni autorzy. To najgorsza gra w serii. Nie ratuje jej nawet tryb dla czterech graczy



1999 Twisted Metal 4. Gra jest lepsza, niestety sterowanie pozostało bez zmian. Animacje działają wolno



2001 Twisted Metal: Black. Pierwsza część serii na PS2. Wracają autorzy pierwszych dwóch części. Gra jest znakomita!



2001 Twisted Metal: Small Brawl na PS one. Ci sami autorzy opracowują kolejną grę, tym razem na wesoło. Premiera już niebawem!

Podwodny świat jest jak sen

Ciężkie argumenty zostawiamy na bossów

Noc sprzyja czarnym charakterom

SONIC ADVENTURE 2

Niebieski jeż Sonic obchodzi już dziesiąte urodziny. Z tej okazji występuje w nowej, świetnej grze!

Podstępny doktor Robotnik (tak, to nie pomyłka!) opracował podły plan przejęcia władzy nad światem. Z pomocą przychodzi mu tajemniczy jeż Shadow, który wygląda jak czarny bliźniak Sonica, oraz nietoperzyca Rogue. W dodatku Robotnik porywa Amy, narzeczoną Sonica. Nasi bohaterowie mają powstrzymać czarne charaktery!

Kierujemy aż sześcioma postaciami należącymi do dwóch konkurencyjnych ekip. Na początku gry wybieramy, czy stajemy po stronie dobrych czy złych bohaterów. Do dobrych należą Sonic, Tails i Knuckles, a zło reprezentują Shadow, doktor Robotnik oraz Rogue. Sonic i Shadow to szybkobiegacze, tak więc na ich etapach nie brakuje wyrzutni, skoczni i odbijaczy rozpędzających bohaterów. Tails i doktor Robotnik zafundowali sobie uzbrojone po zęby roboty, a ich zadanie polega najczęściej na destrukcji i demolce za pomocą rakiet. Z kolei Knuckles i Rogue to poszukiwacze skarbów, więc ich etapy są najbardziej zbliżone do klasycznych przygodówek. Poszukują oni trzech części szmaragdu, za pomocą którego doktor Robotnik chce zawładnąć światem.


Stój spokojnie, muszę wymienić układ agresji

Gra bez przerwy zaskakuje nas czymś nowym. Po każdym poziomie zmienia się postać, którą kierujemy. Biegamy jako Sonic, aby za chwilę postrzelać jako Tails. Później szukamy skarbów jako Knuckles i wracamy do Sonica...

Grafika jest dobra i o wiele dokładniejsza niż w pierwszej części. Doskonale prezentuje się gra świateł i cienie rzucane przez postacie. Do gry zachęca nas także dynamiczna, rockowa muzyka z gitarami w tle. Gra ma kilka błędów – czasem wariuje kamera i ręcznie ją poprawiamy. Na szczęście nie zdarza się to często.

W Sonic Adventure 2 nie brakuje bonusów. Mamy trzy dwuosobowe minigierki, w które przez kilka minut gramy z przyjaciółmi. Gdy ukończymy rozgrywkę, uzyskamy dostęp do ukrytego poziomu, którego przejście zajmuje kilka godzin. Nie zabrakło też opcji hodowania stworków Chao, która przypomina Pokémona na dużym ekranie.

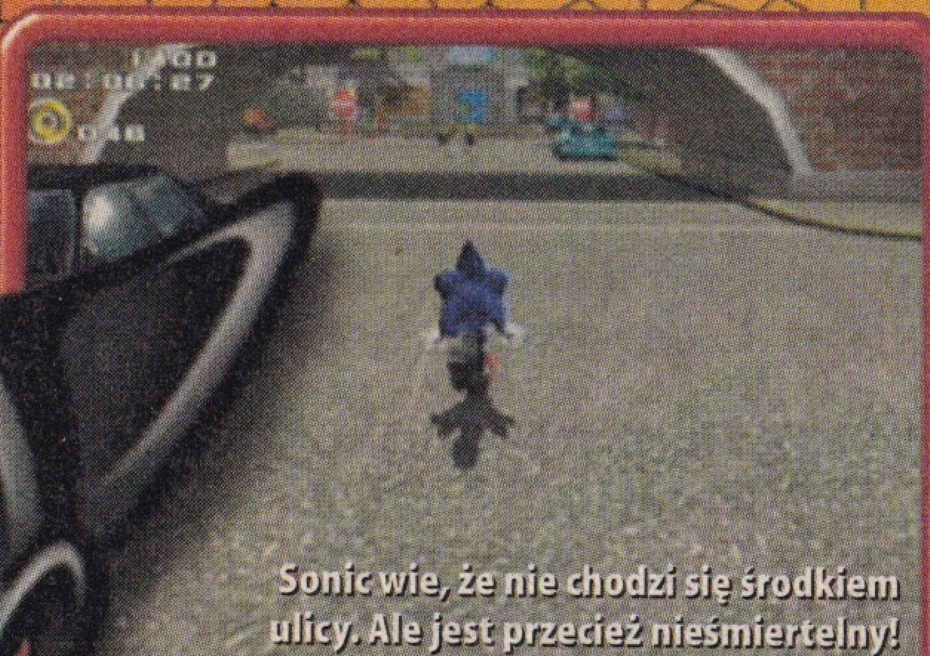
Sonic Adventure to klasyczna konsolowa gra przygodowo-zręcznościowa z fantastycznymi bohaterami, świetną grafiką i olbrzymią grywalnością.



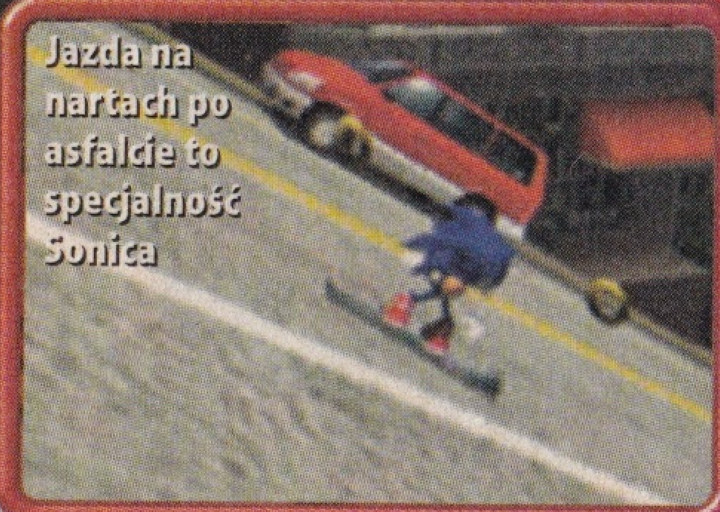
KOLOROWY ŚWIAT CHAO


Stworki wyglądają miło, aż chce się je pogłaskać

Podobnie jak w pierwszej części, także w Sonic Adventure 2 hodujemy stworki Chao. Głaszczemy je, tulimy, karmimy i prowadzamy do przedszkola. Czasem czytamy im na dobranoc bajkę. Nie, z tą bajką to żart... Od czasu do czasu przynosimy naszemu wybrańcowi specjalny przedmiot: Chao Drive, który odbieramy pokonanym przeciwnikom. Zapewnia on lepszy rozwój naszego pupila, który staje się silniejszy i szybszy. Gdy odpowiednio wychowamy swego stworka, wystawiamy go do wyścigów. Przechodzimy przez wodospad w ogrodzie Chao i obserwujemy emocjonujące zmagania tych przemiłych stworzonek. Ta minigra to wspaniały dodatek!


Sonic wie, że nie chodzi się środkiem ulicy. Ale jest przecież nieśmiertelny!


No to koniec! Jeż wpadł w bojowy szał


Jazda na nartach po asfalcie to specjalność Sonica



Bums! Mały jeż spowodował wielką kraksę

OCENA

Sonic Adventure 2

9,1 Genialna

PSX | PC | GBA | GBC | DC | PS2

Producent:	Sonic Team
Polska wersja: BRAK	Cena:
Typ gry: zręcznościowo-przygodowa	249 zł

O co tu chodzi: powstrzymać doktora Robotnika i jego ludzi... eee... pomocników przed przejęciem kontroli nad światem

Przebieg gry: biegamy, strzelamy, szukamy skarbów, a wszystko to w przepięknym, kolorowym świecie

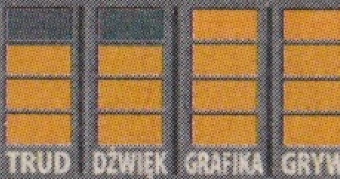
Liczba graczy:	1-2
Liczba poziomów:	17
Liczba postaci:	6
Ukryte poziomy:	7
Przemoc:	nic a nic

Wykorzystuje

kartę pamięci z wyświetlaczem (VMU)

Świetna grafika, supergrywalność

Czasem wariuje kamera



ZABAWA WE DWIE OSOBY



Autorzy przygotowali trzy minigierki dla dwóch graczy. Są to prościutkie, ale ciekawe konkurencje. Każda z nich składa się z trzech plansz.


Pierwsza to klasyczny wyścig, w którym Sonic ściga się ze złym Shadowem. Spychamy się z trasy i zbieramy bonusy. Szybka akcja gwarantowana!


Gdy na arenie spotykają się Tails i doktor Robotnik, dochodzi do ostrej wymiany ognia między robotami. Cel jest prosty: ustrzelić wroga i nie dać się trafić!


Knuckles i Rogue preferują inną rozrywkę – szukają kryształów. Muszą je znaleźć przed upływem określonego czasu. Etapy obfitują w dziury, więc uważamy!

BOHATEROWIE

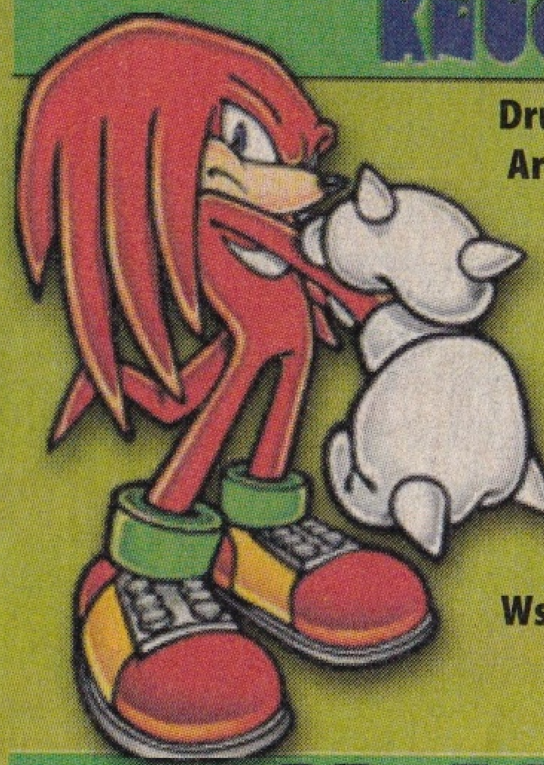
SONIC


Najbardziej popularny przedstawiciel rodziny jeży na świecie. Superszybki i pozytywnie nastawiony do otoczenia, każdemu z nas poprawia humor. Z przeciwnikami rozprawia się szybko, wskakując na nich w pełnym biegu.

TAILS


Najlepszy przyjaciel Sonica, przedstawiciel gatunku lisów chytrusów. Tails jednak nie jest cwaniakiem – wręcz przeciwnie, zawsze służy bezinteresowną pomocą, gdy świat wali się i pali. W tej grze Tails pilotuje bojowego robota dysponującego ogromną siłą ognia.

KNUCKLES


Drugi z przyjaciół Sonica. Arogancki i zarozumiały, zawsze chodzi własnymi ścieżkami. Zajmuje się głównie poszukiwaniem skarbów ukrytych w tajemniczych grotach. Zna także sztuki walki Wschodu, co przydaje się przy rozprawie z przeciwnikami.

DR. ROBOTNIK


Dr Robotnik zwany jest w Japonii doktorem Eggmanem. Jakoś tak się składa, że ten podły doktorek zawsze zachodzi Sonicowi za skórę. Tym razem jest on wśród postaci, którymi sterujemy. Doktorek – podobnie jak Tails – przemierza bogaty świat gry, wykorzystując potężnie uzbrojonego robota bojowego.

SHADOW


Bardzo tajemnicza postać, wygląda zupełnie jak bliźniaczy brat Sonica. Jego serce jest jednak złe. Wraz z doktorem Robotnikiem zamierzają rządzić światem. Shadow porusza się na rolkach, które zapewniają mu olbrzymią szybkość. Ktoś musi go powstrzymać!

ROGUE


Nietoperzyca o ujmującym uśmiechu i pięknych oczach. Rogue przyłącza się do ekipy dr. Robotnika, ale ma własne plany – chce ukraść wszystkie kryształy! Rogue umie pływać i często korzysta z tej umiejętności. A z przeciwnikami radzi sobie za pomocą kopniaków.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Jazda na deskorolce to sport, który uprawia się na wolnym powietrzu. Teraz dzięki grze na GameBoya Advance ćwiczymy triki nawet podczas śnieżycy

Miło tak fruwać sobie to tu, to tam

Po pierwsze i najważniejsze – gra jest przenośna. Gramy, stojąc na przystanku, w autobusie, czekając w kolejce, w szkole i w wielu innych miejscach. Po drugie: oprócz grafiki Tony Hawk's Pro Skater 2 niczym nie różni się od wersji tej gry na PlayStation czy Dreamcasta. Wykonujemy dokładnie te same triki na tych samych planszach!

Gra wygląda doskonale, a animacje są płynne. Aż trudno uwierzyć, że to wszystko oglądamy na ekranie malutkiego GameBoya Advance. Świetne są też dźwięki. Jedyna różnica w porównaniu z innymi wersjami gry to instrumentalne utwory muzyczne. Na szczęście nie zmieniły się odgłosy towarzyszące jeździe na rozpędzonej desce.

Po ścianach też jeździmy



Długi ślizg to gwarancja dobrego wyniku

Tony Hawk na GBA ma fantastyczną grafikę. Zawodnika i plansze widzimy w rzucie ukośnym. Z tego powodu plansze wielopoziomowe zostały zmienione tak, aby mała konsolka nie miała kłopotów z wyświetlaniem obrazu. Jeśli graliśmy już trochę w Tony'ego Hawka na dużych konsolach lub pececie, nowy sposób przedstawienia rozgrywki nie sprawia nam kłopotów.

Na poziomach wprowadzono sporo zmian, więc nawet weterani skejtowania mają czego szukać i co poznawać w tej grze. Niestety pojemność kartridża nie pozwoliła na umieszczenie wszystkich plansz z innych wersji. Zabrakło na przykład poziomów Venice Beach czy Bullring w Meksyku, ale za to jest Warehouse znany jeszcze z pierwszej części Tony'ego Hawka.

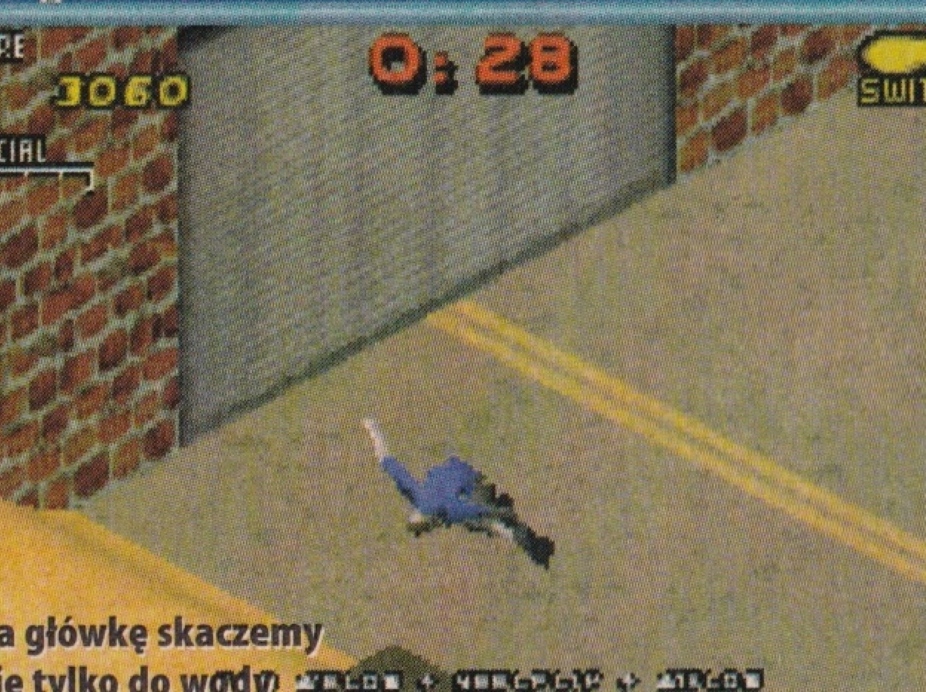
Szkoda, że nie uczą tego na wuefie

Postacie skejterów wyglądają ciekawie. Ich ruchy i wygląd zostały przeniesione bezpośrednio z wersji na PlayStation. Co ciekawe, zawodnicy są trójwymiarowi i poruszają się realistycznie.

Sterowanie początkowo sprawia problemy, zwłaszcza jeśli wcześniej graliśmy tylko na pececie. Konsolowi wyjadacze mogą tak ustawić cztery przyciski GBA, by sterowanie było niemal identyczne, jak na PlayStation czy Dreamcaście. Jeśli nigdy nie skejtowaliśmy z Tonym, wybierajmy na początku tryb Free Skate, w którym poznajemy skomplikowane sterowanie i ewolucje na desce.

Kieszonkowa wersja Tony Hawk's Pro Skatera 2 jest równie dobra, a pod wieloma względami nawet lepsza niż jej starsze wydanie na duże konsole.

Najważniejsze, że gramy w dowolnym miejscu, co daje nam wiele satysfakcji. Tylko ludzie czasem dziwnie patrzą, gdy mruczymy pod nosem coś o czesaniu niezłych trików albo zaliczaniu Marsylii.



Na główkę skaczemy nie tylko do wody

Trenujemy skejtera

Skejter idealny to taki, który ma wszystkie cechy na poziomie 10. Aby do tego dojść, przebywamy długą drogę przez mękę, ciułając nagrody za zaliczone zadania. Cechy podnosimy, dokupując punkty w menu.



Cechy określają styl jazdy naszego skejtera. Jeśli lubimy skakanie na rampie, zwiększamy air i hang time. Do jazdy ulicznej przydają się rail balance i manuals. Nie zapominamy o rozwijaniu skoczności (ollie).



W sklepie kupujemy nowe deskorolki. Jednak tak naprawdę tylko poprawiamy ich parametry. Nieważne, jaki rysunek wybieramy – liczą się tylko osiągi kupionej przez nas deski. Tutaj ustawiamy także jeden z trzech poziomów zwrotności.



W menu Edit Tricks sprawdzamy, jak wykonuje się triki specjalne. Dają nam one naprawdę dużo punktów. Jeśli mamy mnóstwo pieniędzy, kupujemy sobie nowe triki. Niestety ceny są koszmarnie wysokie: zaczynają się od 9000 dolarów!

OCENA

Tony Hawk's Pro Skater 2

9,1 Genialna

PSX | PC | GBA | GBC | DC | PS2

Producent: Activision
Polska wersja: BRAK
Cena: 219 zł
Typ gry: przygodowa

O co tu chodzi: jako miniskejter czeszemy minitriki na miniplanszach, szybujemy wysoko w górę i opadamy na ziemię
Przebieg gry: ollie, slide, grab, flip, źle, retry, ollie, slide, źle, retry... O kurczę! Coś poszło nie tak! Aaaaaaaaaaa...

Liczba graczy:	1
Liczba skejterów:	13
Poziomy:	6
Prawdziwi zawodnicy:	są
Przemoc:	brak

Wykorzystuje

+ Wszystko, absolutnie cała gra jest nadzwyczajna!
- Nie ma minusów!

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW

RAYMAN ADVANCE
BLONDYN W KIESZENI

Najsłynniejszego blondyna wirtualnego świata znamy z gier na konsole i peceta. Teraz szaleje na GameBoyu Advance!

Bohaterowie zawsze są potrzebni, kiedy źle się dzieje. Tym razem naszym zadaniem jest uwolnienie wszystkich Protoonów, mieszkańców rodzinnej ziemi Raymana porwanych przez złego Mr. Darka. Szukamy naszych pozamykanych w klatkach przyjaciół. Niektóre klatki na początku gry są poza naszym zasięgiem. Do-

Celny cios pięścią i uwalniamy kolejne Protoony

stajemy się do nich dopiero wtedy, gdy zdobywamy specjalne umiejętności. Wracamy wtedy do znanych już poziomów i uwalniamy pozostałe stworki.

Poziomy są ciekawe i zróżnicowane. Biegamy w dżungli, wspinamy się po górach, skaczemy po chmurach lub ślizgamy się po lodowcowych szlakach. Po drodze zdobywamy nowe zdolności i walczymy z wrogami. Poza skocznością i szybką pięścią niezbędna jest też umiejęt-



Hop! Latające kwiaty są tu codziennością

ność myślenia. Sadzimy magiczne kwiatki i wspinając się na nie, uciekamy przed powodzią, przemykamy pod niebem na latających sprężynach, podróżujemy na pokonanym chwilę wcześniej komarze i skaczemy po chmurach. Takie urozmaicenia sprawiają, że gra nigdy się nam nie nudzi.

Grafika prezentuje się wspaniale. Animacja głównego bohatera



Wy małe potworki... Wcale się was nie boję!

jest dopracowana w każdym szczególe. Podczas biegu Raymanowi rusza się nawet grzywka! Nasi przeciwnicy także wyglądają efektownie. Tła i detale zachwycają bajecznymi kolorami. Niestety, wrażenia słuchowe są gorsze. Co prawda efekty dźwiękowe trzymają dobry poziom, ale muzyka jest mało zróżnicowana, nudna i wszystkie utwory bardzo szybko zaczynają nas drażnić. Jest to wielka wada tej gry. Szkoda, bo gdyby nie kiepska muzyka, Rayman Advance nie miałby słabych punktów.

Niedoświadczonemu graczowi gra może wydawać się początkowo trudna, nie zniechęca to jednak do rozgrywki, wręcz przeciwnie. Z podwójną ochotą wracamy do przygód Raymana, by jeszcze raz spróbować przejść etap, który wciąż sprawia nam kłopoty.

Rayman Advance to jedna z najlepszych platformówek na GameBoya Advance. Jej nadzwyczajna grafika pokazuje możliwości małej konsolki: gra jest dokładnie przeniesioną wersją przeboju, który kilka lat temu ukazał się na PlayStation i pecety. PLAY poleca Raymana Advance każdemu, kto chce się dobrze zabawić i... zaimponować kolegom.



Tabliczka z wykrzyknikiem to znak końca etapu

Podróż przez 60 poziomów

Na drugi brzeg przenosi nas wielki kwiat



Na gigantycznych owocach jeździmy jak na beczkach



Godzimy się z komarem i razem szybujemy w powietrzu!



Czasami do celu wspinamy się po lianach



Na tych samych owocach pływamy niczym na tratwach



Gdy krawędź jest za wysoko, wspinamy się na nią



Latające kwiaty to wygodny sposób podróżowania



Niektóre owoce traktujemy zaś jak huśtawki



Przybijamy piątkę i gramy w jedną z wielu minigier



OCENA

Rayman Advance — **8,9** Celująca

PSX | PC | GBA | GBC | DC | PS2

Producent: Ubi Soft
Polska wersja: BRAK
Cena: 219 zł
Typ gry: platformowa

O co tu chodzi: odnaleźć i uwolnić z klatek wszystkie uwięzione Protoony, a przy tym nie ulec ktreaturom Mr. Darka

Przebieg gry: chodzimy, skaczemy, latamy, i pływamy po bajkowych poziomach, walczymy z wrogami i gramy w minigry

Liczba graczy:	1
Liczba poziomów:	60
Liczba światów:	6
Przemoc:	bezkrwawa
Broń:	niezawodna pięść

Wykorzystuje

+ Rewelacyjne poziomy, wysoka grywalność, piękna grafika
− Okropna muzyka

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW

STUPID INVADERS

Oto jedna z nielicznych przygodówek na Dreamcasta. Humor w Stupid Invaders jest na granicy dobrego smaku – przypominają nam się przeboje sprzed lat!

Siła śmiechu czy śmiech na siłę?

Stupid Invaders to gra stworzona na peceta, a następnie przeniesiona na Dreamcasta. I to niestety widać, szczególnie kiedy wyświetlane są przerywniki animowane ze zbliżeniami postaci bohaterów. Gra jest śliczna i sprawia wrażenie biskiej krewnej filmu Shrek. Niestety, tylko na pececie. Na telewizorku nie robi już tak piorunującego wrażenia, jak na komputerowym monitorze. Co gorsza czasem animacja zwalnia i rwie się.

Stupid Invaders opowiada o losach pięciu ufoludków, którzy rozbili się na Ziemi. Po kilku latach ukrywania w opuszczonym domu udaje im się w końcu przygotować swój latający spodek do opuszczenia naszej planety. Niestety właśnie wtedy ich obecność odkrywa tajemniczy jegomość, który ma – delikatnie mówiąc – nieprzyjazne zamiary. Mówiąc wprost – chce ich wszystkich zakonserwować w formalinie. To szalony naukowiec, doktor Sakarine. Udaje mu się unieruchomić czterech z naszych bohaterów, a my przejmujemy kontrolę nad jedynym, który uniknął zamknięcia w bryle lodu.

Tak zaczyna się przygoda, która z opuszczonego domostwa prowadzi nas do wielkiej fabryki, a nawet tajemniczej bazy, gdzie ufoludki stają się przedmiotem brzydkich eksperymentów.

W czasie zabawy po kolei wydajemy polecenia wszystkim bohaterom i rozwiązujemy najróżniejsze zagadki. Raz gramy żarłocznym grubasem Gorgiousem, aby po chwili na parę minut przyjąć rolę marzącego o operacji zmiany płci Candy'ego i ponownie wrócić do kierowania obżartuchem.

Takie zmiany bohaterów czynią zabawę dużo ciekawszą, mimo że wszystkie ufoludki dysponują takimi samymi umiejętnościami. Za to każdy z nich wygląda inaczej, ma odmienny charakter, co sprawia, że z ciekawością przypatrujemy się ich poczynaniom na ekranie.

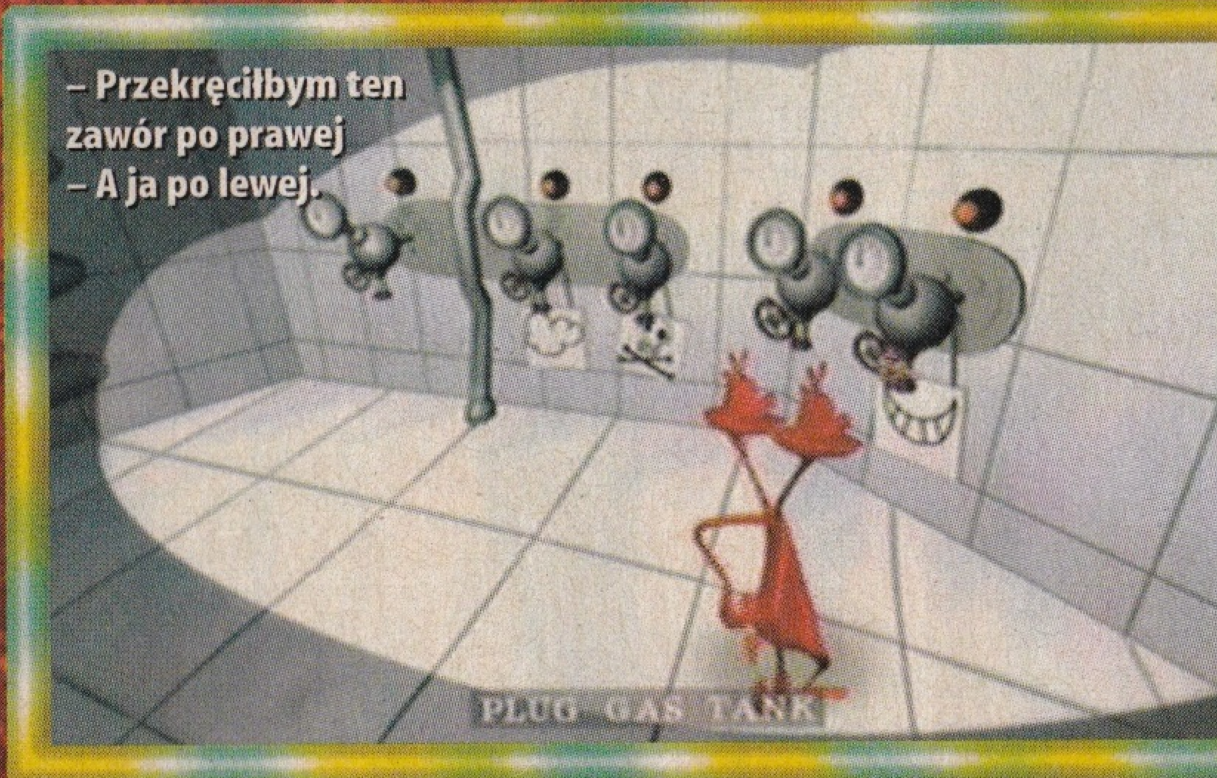
Sprawą do dyskusji jest tak zwane poczucie smaku autorów... czy raczej jego brak. Gra pełna jest dosadnego, a czasem drastycznego humoru. Z pewnością nie przypadnie do gustu młodszym graczom, a szczególnie ich rodzicom. Mimo to Stupid Invaders ma pewien prostacki urok. Często zdarzają się momenty, które rozbawiają każdego, kto parskał śmiechem przy Głupim i głupszym. Niestety brak polskiej wersji językowej na Dreamcasta zawęża krąg ludzi tarzających się ze śmiechu przy Stupid Invaders.


Czego się nie robi, by mieć piękną fryzurę

Dla graczy konsolowych nie mających wcześniej do czynienia z grami przygodowymi, w których nasze zadanie polega na klikaniu we właściwych miejscach kursorem, Stupid Invaders to ciężki orzech do zgryzienia. Pomimo że większości przedmiotów używamy niedaleko od miejsca znalezienia, to jednak bywają sytuacje, w których łatwo się zgubić. Pominięcie jakiegoś przedmiotu zwykle zatrzymuje nas nad rozwiązaniem zagadki na długi czas. Podpowiedzi często są zbyt ogólne, zwłaszcza gdy zadanie wiąże się z odnalezieniem i prawidłowym użyciem ponad 20 różnych obiektów.



Powiedzmy szczerze: ten koleś nie wygląda na intelektualistę



– Przekręciłbym ten zawór po prawej
– A ja po lewej.

W wersji na Dreamcasta wielką bolączką jest konieczność wykorzystywania pada zamiast myszy. Sterowanie za pomocą standardowego kontrolera jest mniej wygodne i dużo łatwiej przeoczyć jakiś przedmiot podczas poszukiwań.

Jeśli pominąć niezbyt przyjemne chwile, kiedy głowimy się nad jedną z arcytrudnych zagadek, rozgrywka okazuje się za krótka. Poza tym gra zbyt często wczytuje dane z płyty – robi to niemal przy każdej zmianie ustawienia kamery!

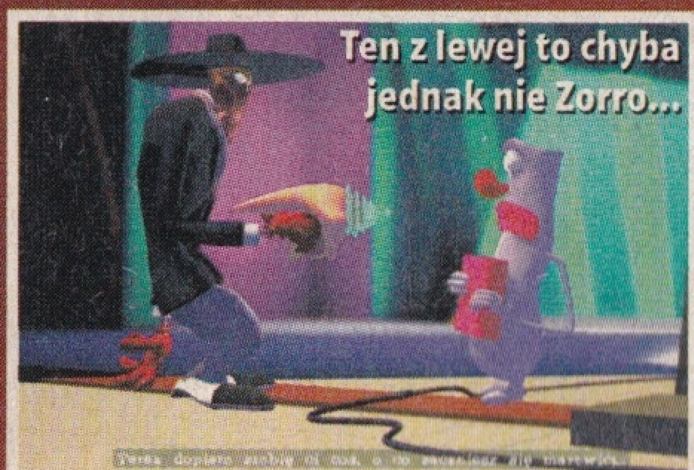
Na szczęście Stupid Invaders ma też plusy. Jednym z nich jest możliwość zapisania stanu gry w dowolnym momencie zabawy, co w grach konsolowych wciąż jeszcze jest rzadkością.

Słowa uznania należą się lektorom podkładającym głosy. Wywiązali się ze swojego zadania świetnie i z powodzeniem ożywili postacie ufoludków. Ci, który podziwiali wyczyny kosmitów w wyświetlanych na Zachodzie kreskówkach, są zachwyceni. I znowu żałujemy, że wersja konsolowa jest tylko po angielsku – jeśli nie znamy tego języka, nie rozumiemy niektórych dowcipów i śmiesznych powiedzonek.

Mimo zabawnej i kolorowej grafiki, Stupid Invaders nie jest grą dla dzieci. Podoba się tylko osobom z rubasznym poczuciem humoru. Ale za to swoich miłośników bawi do łez!


Oooo, pralka! Umyjemy w niej naczynia!

Głupki na pececie


Ten z lewej to chyba jednak nie Zorro...


Brawurowa jazda jak zwykle skończyła się w błocie

Gra (sprzedawana jako Głupki z kosmosu) znacznie lepiej prezentuje się na pecetach. Grafika wygląda ładniej, animacja jest płynna, nie ma przerw na wczytanie kolejnej scenki. Nie lada atrakcją jest dobra polska wersja. Kosmicznym głupkom użyczyli głosu znani aktorzy


Rozmowa z komputerem to prawdziwy pojedynek umysłów...

z seriali komediowych. Co prawda niektóre żarty po przetłumaczeniu stały się śmieszne inaczej, ale na ogół jest wesoło. Niektóre postacie wygłaszają swoje przemyślenia w tak komiczny sposób, że tarzamy się ze śmiechu, nie zwracając uwagi na zbyt wulgarne słowa. Grafika pecetowej wersji prezentuje się znakomicie. Niezwykle kolorowe


...który nie pozostaje bez wpływu na ewolucję bohaterów

otoczenie i dziwaczne sylwetki obcych sprawiają wrażenie tworu szalonego artysty. Mimo swej odmienności, Głupki szybko wzbudzają u graczy współczucie i sympatię. Już po pięciu minutach przebywania

OCENA

Głupki z kosmosu — **8,9** Celująca

Platforma: GBC	
Producent:	Ubi Soft
Polska wersja: JEST	Cena:
Typ gry: przygodowa	49 zł

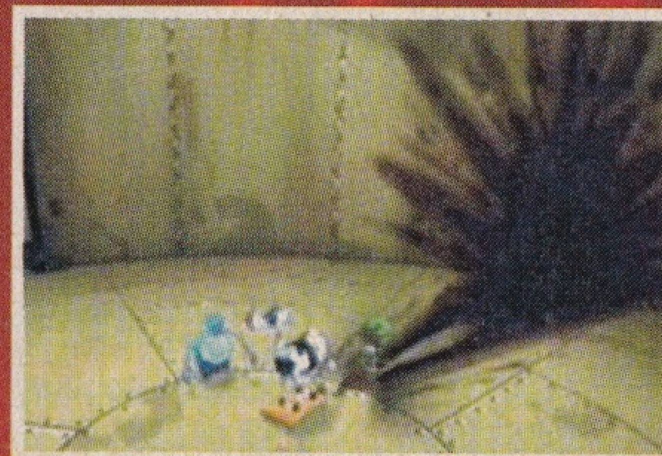
- Wspaniała zabawa
- Czasami zbyt trudne zagadki

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

z tymi dziwadłami przywiązujemy się do nich, przejmujemy ich smutną sytuacją i staramy się im pomóc. Zagadki są złożone, ale za to pomysłowe i z reguły logiczne. Głupki z kosmosu to wspaniała gra: ciekawa, po polsku, a przy tym bardzo tania: chociaż została wydana na czterech płytach, kosztuje tylko 49 złotych!

Dobry smak i jego granice

Humor, który trąci oborą, czyli z trudem nadające się do publikacji przykłady gustu autorów gry


Cóż to za zaskakujący kleks na ścianie? Niestety, za nadesłanie poprawnych odpowiedzi nie będziemy przyznawać nagród...


I tym razem nie nagradzamy prawidłowych odpowiedzi na pytanie, z jakiego materiału ulepione są te rzeźby. Z pewnością nie z czekolady!


A oto ucieleśnienie młodzieńczych pragnień Artysty Znanego Kiedyś Jako Prince, a teraz, zdaje się, znów zwanego Księciem

OCENA

Stupid Invaders — **7,0** Bardzo dobra

Platformy: PSX, PC, GBA, GBC, DC, PS2

Producent:	Ubi Soft
Polska wersja: BRAK	Cena:
Typ gry: przygodowa	199 zł

O co tu chodzi: o uratowanie pięciu ofermowatych ufoludków z łap złoczyńców i odesłanie ich do domu

Przebieg gry: skomplikowany, ale za to naszpikowany bardziej lub mniej smacznymi dowcipami

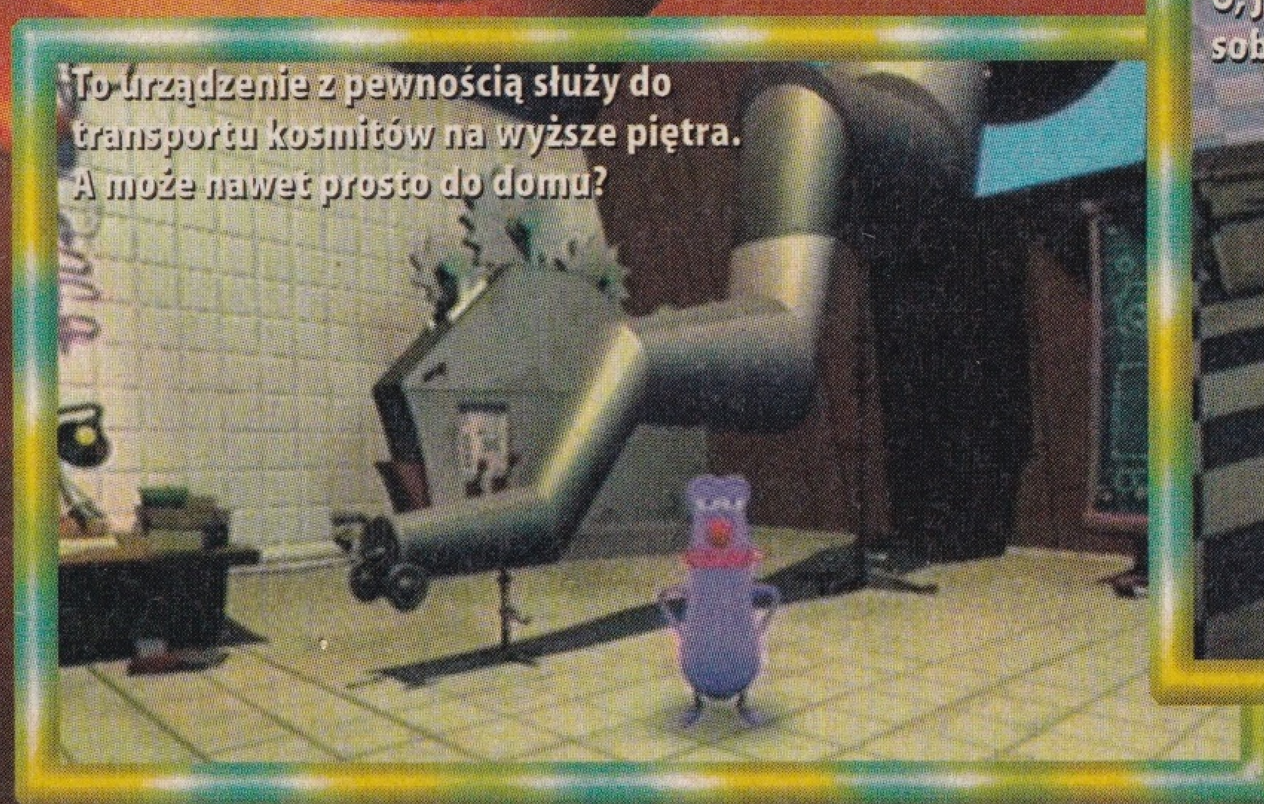
Liczba graczy:	1
Liczba postaci:	5
Różne zakończenia:	brak
Bronie:	jednorazowego użytku
Przemoc:	kreskówkowa

Wykorzystuje

kartę pamięci, moduł wibracyjny

- Głosy lektorów, dowcipy, ciekawe postacie
- Krótki czas zabawy

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW


To urządzenie z pewnością służy do transportu kosmitów na wyższe piętra. A może nawet prosto do domu?



O, jaka fajna podłoga. Pograjmy sobie w szachy...

Wielka butla szampana i zwycięski uśmiech na zmęczonej twarzy – oto nagroda za wiele godzin emocji, stresu i wdychania dymu z palonych opon. Wygrana w zawodach Formuły 1 nie przychodzi bez ciężkiej pracy!

Do wyścigów Formuły 1 dostają się tylko najlepsi. A także... posiadacze PlayStation! Dzięki grom wideo my też ścigamy się na najsłynniejszych torach. Formula One 2001 to prawie dwie gry w jednej: tryby zręcznościowy i symulacyjny bardzo się różnią. Do tego pierwszego zasiadamy, gdy mamy ochotę pojeździć po znanych torach, nie zwracając uwagi na ustawienia parametrów samochodu. Zawody odbywają się w grupach, a my zaczynamy na ostatnim miejscu w tej najsłabszej. Za wygrane w wyścigach pieniądze kupujemy pojazdy, na których startujemy w lepszych grupach. Model jazdy jest zręcznościowy.


Bolidy pędzą z rykiem motorów, a publika szaleje

W trybie symulacyjnym widzimy tor z kabiny wyścigówki. Mamy wiele opcji, a sterowanie nie jest proste. Jeśli chcemy, bierzemy udział w sezonie wyścigowym razem z kolegą. Ekran dzieli się wtedy na pół.

Formula One 2001 to gra z licencją. To znaczy, że mamy do dyspozycji aktualne składy wszystkich 11 zespołów występujących w tym roku – aż 22 kierowców do wyboru.


Wszystko dzieje się tak szybko, że nie ma czasu na podziwianie widoków

Jak na PlayStation, grafika prezentuje się bardzo dobrze. Wrażenie robią staranne modele samochodów i szczegółowe otoczenie. Na torze w miejscu hamowania pozostają ślady opon, a w czasie przejazdu przy trybunach widać błyski fleszy. Animacja nie zwalnia nawet wtedy, gdy na zakręcie spotyka się kilka pędzących samochodów.

Gorzej jest niestety z dźwiękiem – komentator szybko zaczyna nas nudzić, a odgłosy wydawane przez samochody wcale nie przypominają wycia rozpędzonych do 18 000 obrotów na minutę silników Formuły 1.


Grunt to dobrze rozgrzane opony

Pojazdy robią wrażenie ciężkich, są też odporne na kolizje z innymi wozami, co nie odpowiada rzeczywistości. Poza tym gra ma same zalety – dobrą grafikę, mnóstwo tras i samochodów, a także tryb dla dwóch graczy. PLAY poleca!

Inne wersje

PlayStation 2


To wyścig dla prawdziwych miłośników Formuły 1

Równocześnie z wersją na PlayStation Formula One 2001 ukazała się także na nową konsolę Sony. Ma konkurencję w postaci wyścigów F1 firmowanych przez Electronic Arts i Ubi Soft, ale radzi sobie z nią nad podziw dobrze. Wersje na pierwsze i drugie PlayStation różnią się – w tej na PlayStation 2 nie znajdujemy trybu zręcznościowego, a jedynie symulacyjny. Do dyspozycji mamy mnóstwo ułatwień, ale wygranie wyścigu i tak jest bardzo trudne.

Jak w większości gier na PS2 grafika prezentuje się zachwycająco. Wygląda pięknie, a modele pojazdów i otoczenie zaskakują bogactwem detali. Szkoda, że czasem niezncznie zwalnia animacja.


Widać potęgę PS2: samochody wyglądają jak prawdziwe

Gra przeznaczona jest dla prawdziwych fanów i maniaków Formuły 1. Lepiej nie rozpoczynać jej bez kierownicy. To bardzo dobra, ale trudna symulacja.


Ruszamy z piskiem gum i płomieniami z rur! Całkowicie nieskutecznie, ale jak efektownie...

FORMULA ONE 2001
OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

Śladami Hakkinena

OCENA

Formula One 2001 — **8,0** Celująca

PSX | PC | GBA | GBC | DC | PS2

Producent:	Sony
Polska wersja: BRAK	Cena: 199 zł
Typ gry: wyścigowa	

O co tu chodzi: zostać najlepszym kierowcą Formuły 1, pokonać wszystkich rywali i odbić szampana, stojąc na podium

Przebieg gry: godzinami ćwiczymy proste

zasady: gazu na prostej, zwalniamy na zakrętach, wyprzedzamy rywali

Liczba graczy:	1-2
Liczba kierowców:	22
Liczba zespołów:	11
Liczba tras:	11
Prawdziwe nazwiska:	są

Wykorzystuje: Dual Shock, kartę pamięci

+ Ładna, dynamiczna i dopracowana gra
- Dźwięk do kitu

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW

Praca włamywacza jest niebezpieczna. Czyha na niego policja, alarmy, psy. Tylko Matt Tucker radzi sobie z każdą robotą

Wcielamy się w Matta Tuckera, który właśnie opuszcza więzienie. Trafił tam po nieudanym skoku. Jedynym sposobem na ułożenie sobie życia jest dla niego powrót do fachu, który zna najlepiej. A jest on włamywaczem. I to wybitnym!
Akcja gry toczy się w Mieście. W wynajmowanym hotelowym pokoiku zakładamy naszą bazę operacyjną, gdzie planujemy wszystkie skoki. W sklepie z narzędziami kupujemy nowy sprzęt, u pasera pozbywamy się łupów, z czasem kupujemy sobie pojazd. W trakcie włamań najwięcej zarabiamy na fantach, które niestety sporo ważą. W takich wypadkach przydają się wspólnicy – pomagają nam wynosić jak najwięcej łupów. Niektórzy z nich mają specjalne umiejętności. Na przykład otwierają zamki lub rozbrajają alarmy. Niestety z naszymi pomocnikami dzielimy się złodziejskim łupem.
Rozgrywka składa się z dwóch części. Najpierw dokładnie oglądamy cel i sprawdzamy, po jakich ścieżkach poruszają się patrole, a potem wracamy do hotelu i planujemy skok. Krok po kroku ustalamy, co będzie robić Matt i jego wspólnicy. Gdy plan jest gotowy, przystępujemy do akcji. Włamujemy się do budynku i uważamy, by nie spostrzegli nas strażnicy. Przekradamy się, cicho i sprawnie wynosimy kosztowności. Jeśli strażnik zauważa ślady naszej obecności, na przykład otwarte okno, lub włącza się alarm, akcja kończy się porażką. Wtedy wracamy... nie, nie do więzienia – do planowania i poprawiania naszych błędów.
Grafika jest kanciasta, ale tworzy miłą atmosferę. Tylko nastrojowa muzyka wypełnia ciszę, jaka panuje niepodzielnie w grze.
The Sting to ciekawa gra przypominająca produkcje sprzed lat, gdy liczył się ciekawy pomysł i fajny klimat. Niestety ta gra nadaje się głównie na długie zimowe wieczory. Nie ma tu chwil zaskoczenia, gdy serce skacze nam do gardła. Jeśli oczekujemy emocji, nie powinniśmy ich szukać w Stingu!

Oto nasze biuro. Ten gustowny komputer służy do planowania

U handlarza kupujemy nowy sprzęt. Ech, o ile łatwiej byłoby go po prostu ukraść

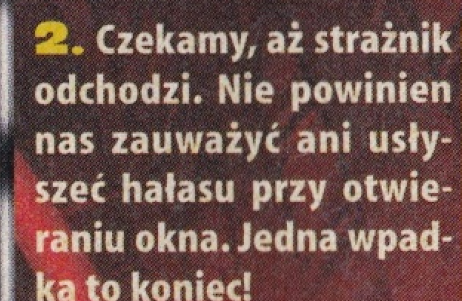
W barach szukamy osobników o podobnych zainteresowaniach.

Filujemy przez okno, uważając na gliny i wypatrując fantów. Git!

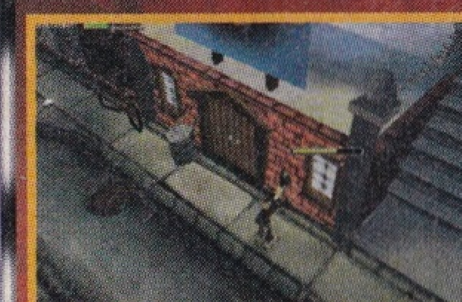
Obrabiamy stację benzynową



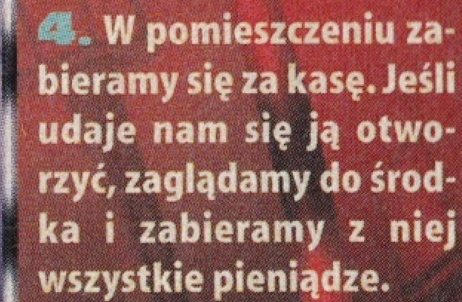
1. Przygotowania do skoku zaczynamy od wyboru celu, odpowiedniego środka transportu, narzędzi oraz ewentualnych wspólników.



2. Czekamy, aż strażnik odchodzi. Nie powinien nas zauważyć ani usłyszeć hałasu przy otwieraniu okna. Jedna wpadka to koniec!



3. Za pomocą łomu dostajemy się do środka przez okno. Nad głową Matta pojawia się pasek pokazujący szybkość, z jaką pracujemy.



4. W pomieszczeniu zabieramy się za kasę. Jeśli udaje nam się ją otworzyć, zaglądamy do środka i zabieramy z niej wszystkie pieniądze.



5. Cierpliwie czekamy, aż zaplanowana droga odwrotu jest bezpieczna i całym pędem udajemy się do samochodu. Tak kończymy każdy skok.

OCENA

The Sting! — **7,0** Bardzo dobra

PSX | PC | GBA | GBC | DC | PS2

Producent:	JoWooD
Polska wersja: JEST	Cena: 79,90 zł
Typ gry: strategiczna	

O co tu chodzi: capnąć najdroższe fanty i nie dać się przy tym złapać, zostać największym fachowcem w mieście
Przebieg gry: kupujemy narzędzia, planujemy skok, robimy go, uciekamy i sprzedajemy łupy u pasera

Liczba graczy:	1
Liczba pojazdów:	50
Liczba budynków:	90
Wspólnicy:	są
Przemoc:	nic a nic

Wymagania
Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D wymagany

+ Ciekawy i dopracowany pomysł
- Monotonna rozgrywka

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW

THE STING!
KARIERA GANGSTERA

EIGHTEEN 18 WHEELER WHEELER™

☆☆☆ AMERICAN PRO TRUCKER ☆☆☆

Asfaltowy Kowboj ze złością wciska klakson. Znów wypadek! Lekki obrót wielką kierownicą i nie zwalniając, ciężarówka przemyka poboczem. Na szczęście ładunek nie ucierpiał!

To emocje będące udziałem kierowcy olbrzymiej ciężarówki. W grze sterujemy jedną z pięciu takich maszyn. Pojazdy różnią się prędkością, wytrzymałością na zderzenia i mocą. Każdy szybko znajduje ulubioną maszynę. Kwestią naszego gustu jest, czy wcielimy się w typa z cygarem w gębie czy też dziewczynę w kowbojskich butach.


Mamy nadzieję, że w tych skrzyniach nie ma porcelany

Nasze zadanie polega na dostarczeniu towaru pod wskazany adres w jak najkrótszym czasie. Na szczęście inne pojazdy uciekają na boki na sam widok naszego stalowego potwora. Uparciuchów poganiamy klaksonem.

Sterowanie ogromną ciężarówką sprawia nam sporo kłopotów. Pomimo swej wielkiej mocy, osiemastokołowiec nie startuje tak szybko, jak sportowe samochody. Zaś jego ciężki ładunek utrudnia manewrowanie. Ręczna skrzynia biegów także nie ułatwia nam życia, choć ma tylko dwa przełożenia oraz bieg wsteczny.

Na nic umiejętność prowadzenia pojazdów, jeśli nie znamy kilku podstawowych zasad tej gry. Na przykład jadąca przed nami ciężarówka z naczepą tworzy tunel aerodynamiczny, który zasysa powietrze i dodatkowo przyśpiesza naszą maszynę.

W czasie gry przemykamy się za innymi samochodami, a jednocześnie nie odpuszczamy depczącej nam po piętach konkurencji. Trasy są długie, ciekawe i pełne rozjazdów, a grafika ładna, dokładna i kolorowa. Podziwiamy ją z kabiny ciężarówki lub zza samochodu. Niekiedy korzystamy z umieszczonej w górze kamery, która bardzo przydaje się podczas cofania.

Gra jest przyjemna, ale niestety za krótka. Starzy wyjadacze opanowują wszystkie patenty w kilka wieczorów, a potem pozostaje już tylko ściganie się z kolegą.


Wytaczamy na szosę 40 ton amerykańskiej myśli technicznej


Niech no tylko ktoś nam wejdzie w drogę!



Uwaga panowie, start za 10 sekund!

OCENA

18-Wheeler: American Pro Trucker

6,5 Dobra plus

PSX | PC | GBA | GBC | **DC** | **PS2**

Producent:	Sega
Polska wersja: BRAK	Cena:
Typ gry: wyścigowa	249 zł

O co tu chodzi: wyprzedzamy wszystkich konkurentów, by zostać najlepszym kierowcą stalowych potworów w Teksasie

Przebieg gry: jedziemy, jedziemy, czas leci, drogi ubywa, uważamy na ładunek i przebijamy się naprzód wielkim tirem

Liczba graczy:	1-2
Liczba ciężarówek:	5
Liczba tras:	4
Liczba trybów gry:	4
Przemoc:	klakson

Wykorzystuje

karta pamięci z wyświetlaczem (VMU), moduł wibracyjny

+ Ciężarówki prowadzi się po prostu wspaniale
- Za krótka!



WERSJA NA PLAYSTATION 2


Ten pan chciał wymusić pierwszeństwo

Firma Acclaim wykupiła od Segi licencję, na mocy której wyda kilka gier z automatów na PlayStation 2. Pierwszą, która ukazała się dzięki temu porozumieniu, jest Crazy Taxi, niestety nie różniąca się niczym od wersji na Dreamcasta. Podobnie będzie z 18-Wheeler: American Pro Trucker. Niedawno firma Acclaim zaprezentowała jej roboczą wersję... No cóż, też nie widzimy żadnych zmian w porównaniu z wydaniem na Dreamcasta. Szkoda – PlayStation 2 ma o wiele więcej mocy obliczeniowej niż konsola Segi. W dodatku bez trudu dałoby się dorobić tryb dla czterech graczy.

SZALEŃSTWO NA PARKINGU

Parkowanie to jedyna minigra w 18-Wheeler: American Pro Trucker. Teoretycznie nam, starym wygom i mistrzom kierownicy, nie powinno to sprawiać kłopotu. Okazuje się jednak, że ustawianie gigantycznego samochodu na wstecznym biegu to wyzwanie nawet dla najlepszych kierowców. Ważne jest, aby w czasie pokonywania trasy między kolejnymi miejscami, na które wprowadzamy maszynę, przejeżdżać przez zielone kulki. Dostajemy za to dodatkowe cenne sekundy. Minigra Parking Challenge składa się z czterech etapów, które niestety bardzo szybko przechodzimy.


Parkowanie tyłem zaliczyliśmy na szóstkę

KONAMI

KRAZY RACERS

Zawodnicy

Tworząc postacie zawodników do Krazy Racers, firma Konami postanowiła przypomnieć graczom swoje inne przeboje. Oto lista uczestników wyścigu:



Dracula

Olbrzym z białą brodą z serii Castlevania. Rozwija dużą prędkość, ale niestety zbyt wolno przyśpiesza.



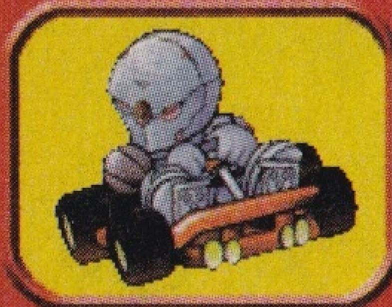
Goemon

Chłopczyk o błękitnych włosach z gry Mystical Ninja. Nie jest tak szybki, jak jego koledzy.



Moai

Tę kamienną twarz poznają ci, którzy widzieli grę Gradius. Podobnie jak Dracula, wolno przyśpiesza.



Ninja

Opancerzony osobnik z gry Metal Gear Solid. Ma świetne przyspieszenie, ale rozwija średnią prędkość.



Nyami

Dziewczynka podobna do kota z gry Pop'n Music. Świetne przyspieszenie, słaba prędkość.



Pastel

Różowowłosa dziewczyna z gry Twinbee. Ma niezłe przyspieszenie i rozwija dużą prędkość.



Pawapuro-kun

Chłopczyk w czapeczce z daszkiem z gry Power Pro Baseball. Kiepskie przyspieszenie i prędkość.



Takosuke

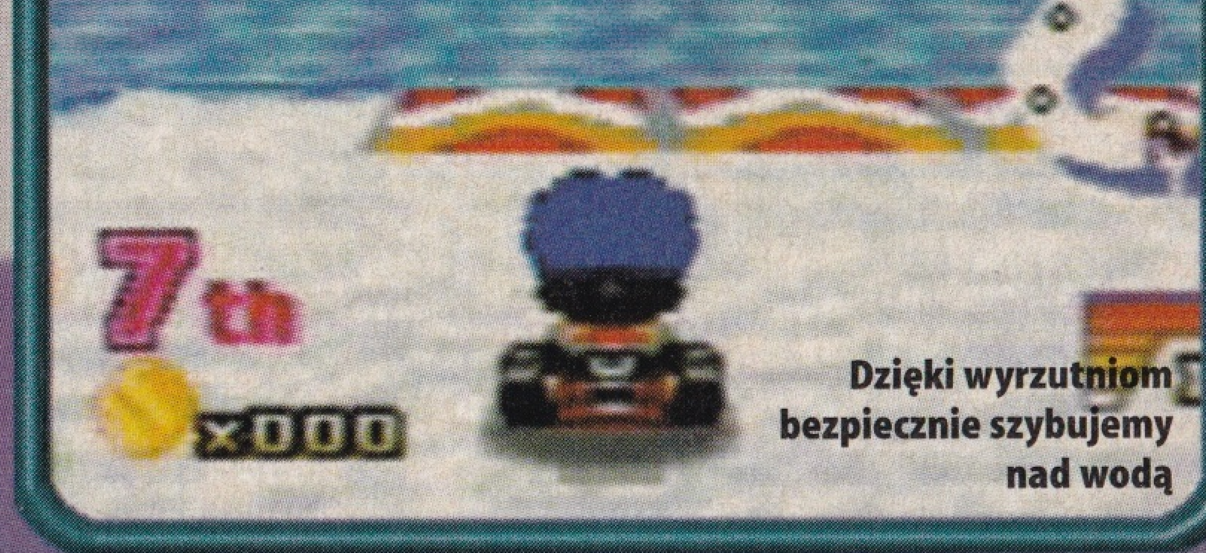
Czerwona ośmiornica z gry Parodius. Dzięki mackom świetnie trzyma się drogi, ale jest powolna.



Właśnie rozpoczyna się wyścig... na Księżyc



Grafika jest zabawna, ale sam wyścig... na serio



Dzięki wyrzutniom bezpiecznie szybujemy nad wodą



Na przeźroczystym torze łatwo dostać lęku przestrzeni

Kolorowe samochodziki, bomby, wielkogłowi bohaterowie gier i inne niespodzianki czekają!

Gry bez fabuły zwykle nam się nie podobają – bo po co grać, jeśli nie wiadomo, o co chodzi? Są jednak wyjątki, którym fabuła nie jest potrzebna. Przykładem jest Krazy Racers. W tej grze ścigamy się po dziwacznych torach i zastawiamy pułapki na przeciwników. Pozostawiamy na torze bomby, strzelamy pociskami i ogłuszamy rywali błyskawicami, a nawet... zamieniamy ich w świnie!

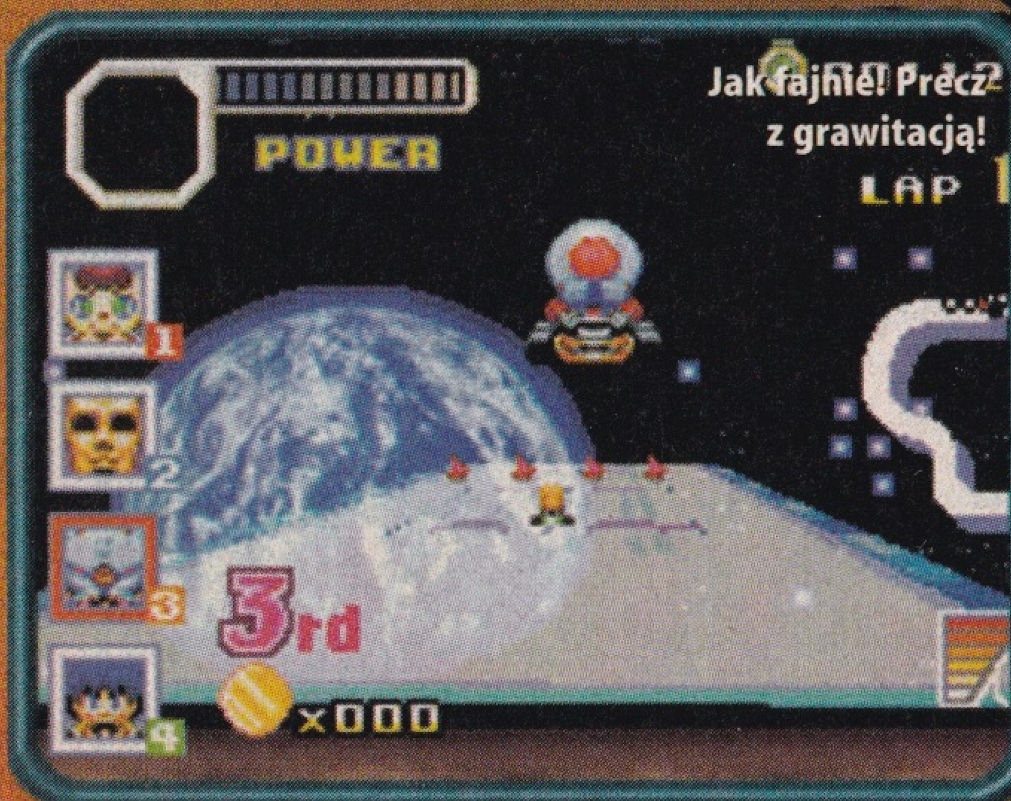
Poza zwykłym wyścigiem do wyboru mamy wiele innych opcji. Jeździmy po wybranym torze na czas, gramy w minigry albo ścigamy się z kolegami. Minigierki to świetna zabawa. W jednej z nich gramy w berka. Nic specjalnego? Ale berek dostaje w prezencie bombę! Robimy więc wszystko, aby pod koniec rundy berkiem był ktoś inny. Wybuchowy podarunek przekazujemy konkurentom, uderzając w ich autka.

W trybie dla wielu graczy ścigamy się z przyjaciółmi lub gramy w minigry, oczywiście wykorzystując kabelek łączący konsole. Bawimy się nawet po połączeniu czterech konsolek. Niestety podczas zabawy czterech graczy zdarzają się sytuacje, kiedy zawieszają się wszystkie konsolki.

Kolorowa grafika, postacie narysowane w mangowym stylu superdeformed (ogromne głowy, mała reszta ciała) i skoczna muzyka zapraszają nas do zabawy. Szkoda jednak, że polscy gracze rozpoznają tylko kilka z występujących w grze postaci oraz nawiązań do innych gier firmy Konami. Wszyscy znamy Metal Gear Solida, ale kto słyszał o Twinbee czy Parodiusie? To gry, które ukazały się tylko w Japonii. Mimo to zabawa jest przyjemna.



Gaz do dechy i prosto do mety!



Jak fajnie! Precz z grawitacją!

OCENA

7,0 Bardzo dobra

Konami Krazy Racers

PSX | PC | GBA | GBC | DC | PS2

Producent:	Konami
Polska wersja: BRAK	Cena:
Typ gry: wyścigowa	149 zł

O co tu chodzi: pokonać przeciwników, prześcigając ich lub sprawiając, by zgubili na torze wszystkie cztery koła

Przebieg gry: wciskamy gaz do dechy, strzelamy, zostawiamy bomby, spychamy rywali i gnamy prosto do mety

Liczba graczy:	1-4
Liczba zawodników:	8
Liczba trybów gry:	4
Postacie z innych gier:	są
Przemoc:	wybuchowa

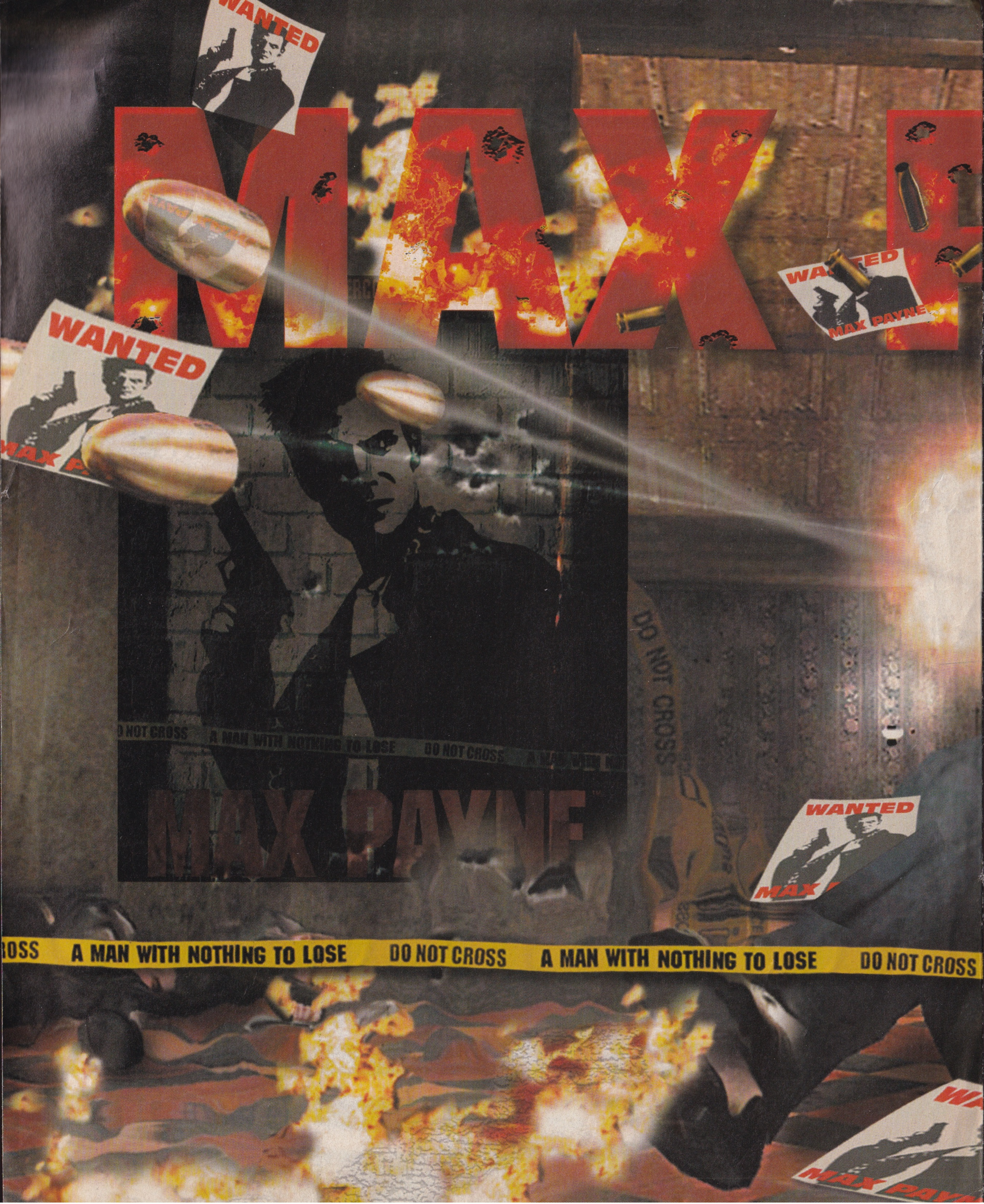
Wykorzystuje

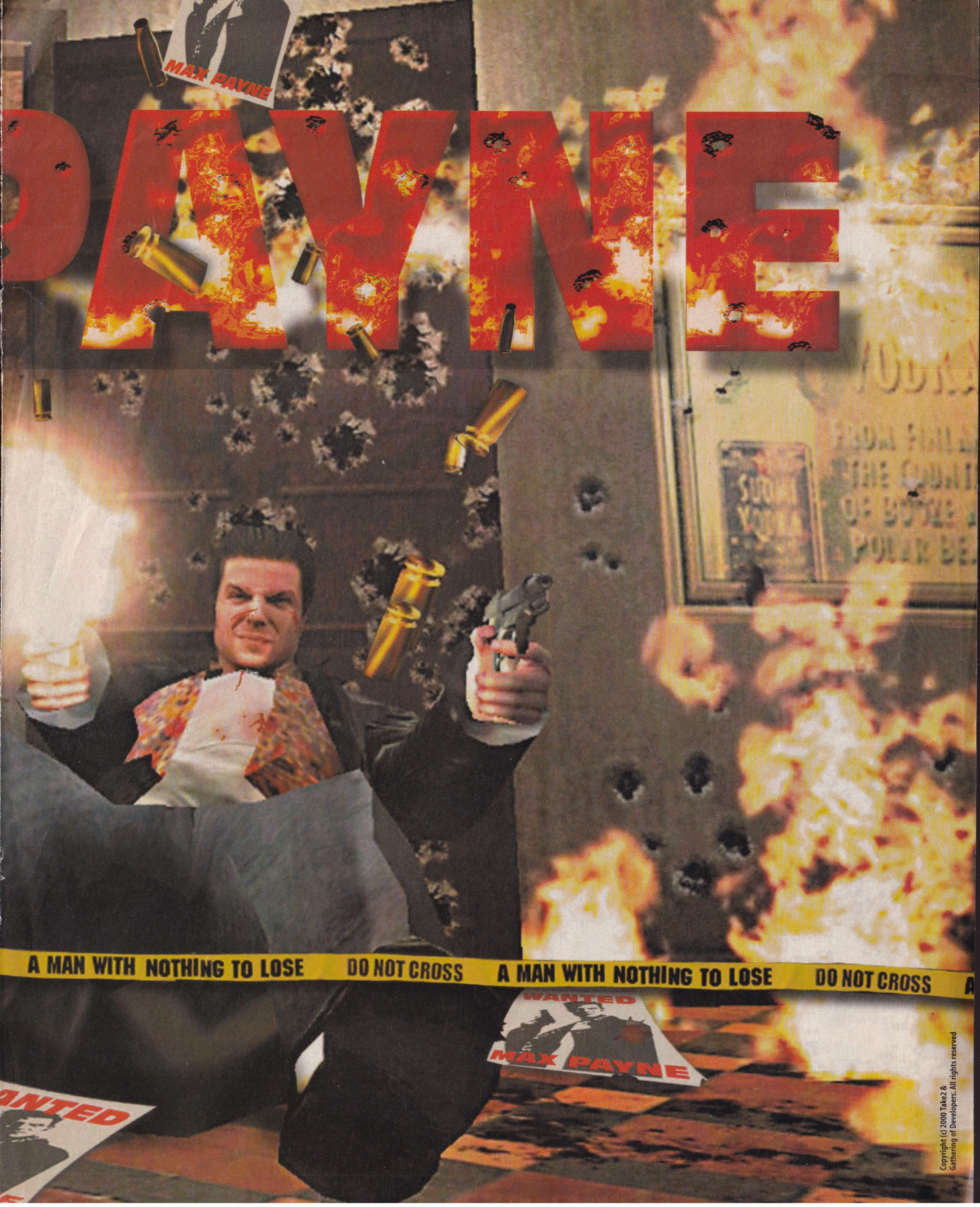
Link Cable

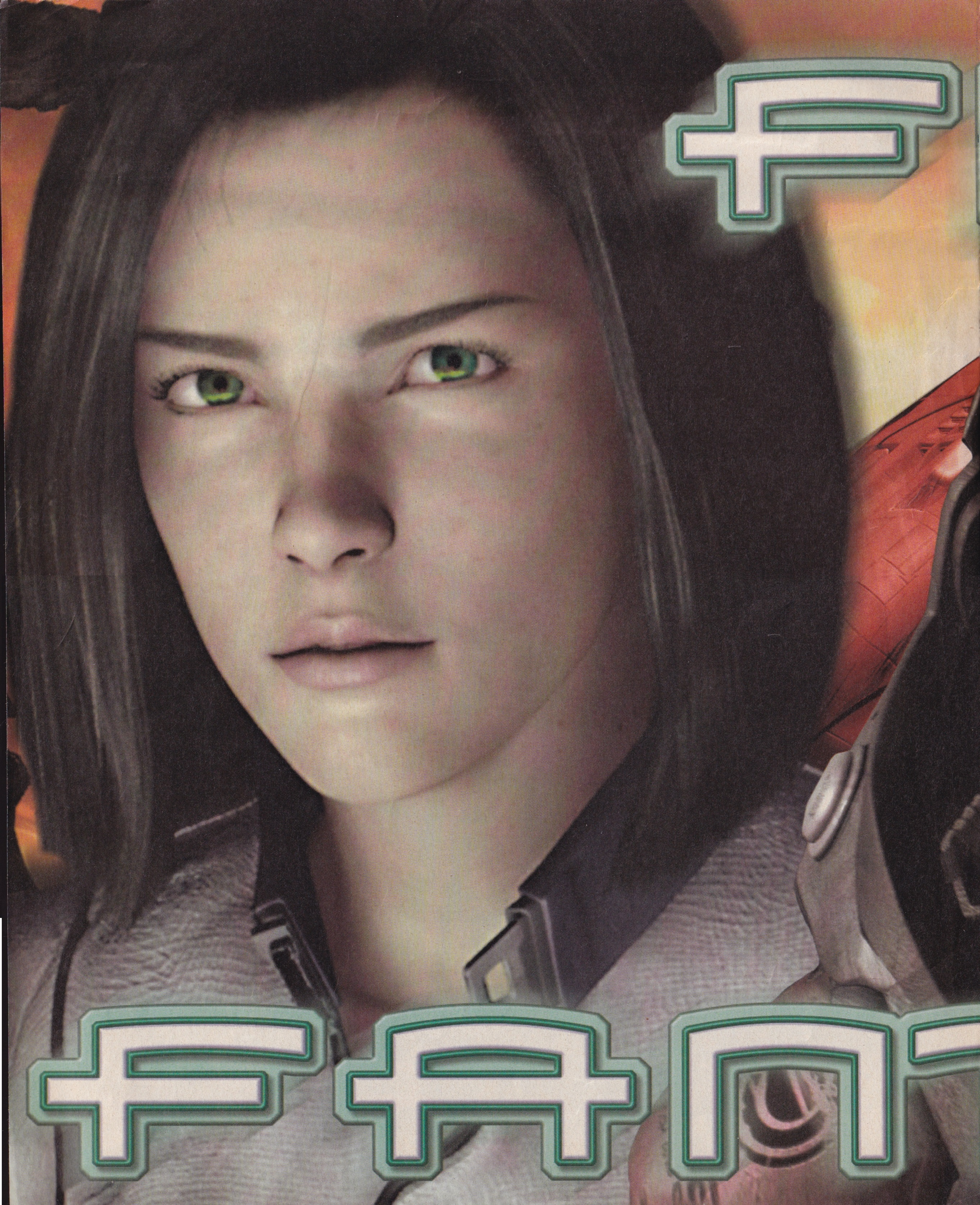
+ Dynamiczna rozgrywka
- Nie wszystkie postacie znamy

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW

Redakcja dziękuje firmie Ultima za wypożyczenie gry


WANTED
MAX
WANTED
MAX PAYNE
WANTED
DO NOT CROSS
A MAN WITH NOTHING TO LOSE
DO NOT CROSS
MAX PAYNE
DO NOT CROSS
WANTED
A MAN WITH NOTHING TO LOSE
DO NOT CROSS
A MAN WITH NOTHING TO LOSE
DO NOT CROSS
MAX PAYNE


MAX PAYNE
PAYNE
A MAN WITH NOTHING TO LOSE
DO NOT CROSS
A MAN WITH NOTHING TO LOSE
DO NOT CROSS
WANTED
MAX PAYNE
ANTED
Copyright (c) 2000 Take2 & Gathering of Developers. All rights reserved




INAL
TASY

RED FACTION

W kopalniach na Marsie życie górnika jest krótkie i pełne bólu. Aby się stamtąd wydostać, nie cofamy się przed niczym!

Jeśli zbyt długo walczymy w jednym miejscu, nadciągają nowi wrogowie

Dzięki systemowi kamer widzimy, co czyha za rogiem

Strażnicy wzajemnie się ubezpieczają

Po zatopionych chodnikach pływamy miniaturową łodzią podwodną

– Niech się pani nie boi. Celuję do pani tylko z przyzwyczajenia

Fachowcy od rekrutacji z korporacji Ultor to wyjątkowe szumowiny. Mamią ludzi wysokimi zarobkami i wysyłają ich na śmierć do marsjańskich kopalń. Tylko najtwardsi przeżywają do pierwszej wypłaty. Zdesperowani straceńcy organizują powstanie. Nasz bohater trafia w sam środek walk bezbronny jak niemowlak. Tak przygnębiającej i zarazem wciągającej fabuły już dawno nie widzieliśmy!

Grę zaczynamy w chwili, gdy kończymy szychtę i dowiadujemy się, że właśnie wybuchło powstanie. Panuje totalny chaos, ludzie biegają na wszystkie strony. Pierwsze zadanie to nawiązanie kontaktu z rebeliantami. Przemierzamy ciasne skalne chodniki i widzimy, jak strażnicy Ultoru likwidują przejawy buntu, bezlitośnie zabijając wszystkich napotykanych górników. Ale serce nam rośnie, kiedy z radiowych komunikatów dowiadujemy się, że powstanie rozprzestrzenia się niczym pożar lasu.

Zabawa przypomina Unreala albo Half-Life'a, ale jest w niej kilka elementów, które czynią Red Faction niepowtarzalnym. To pierwsza strzelanina trójwymiarowa, w której torujemy sobie drogę, wysadzając ściany! Jeśli nie mamy klucza lub chcemy uniknąć strażników, podkładamy ładunek i przebijamy się przez ścianę. Przykręcamy tłumik, zachodzimy wartowników od tyłu i po cichutku załatwiamy sprawę.

Wielkie brawa należą się autorom za różnorodność środków zagłady, jakimi częstujemy przeciwników. Jest ich kilkanaście i prawie każdy ma dwa tryby strzelania. Niektóre niszczą nawet ogromne fragmenty ścian. Jeśli jednak szukamy czegoś naprawdę morderczego, wsiadamy w pojazd górniczy i przewiercamy wrogów.

Odgłosy wystrzałów brzmią rewelacyjnie, podobnie jak dialogi – zarówno strażnicy, jak i rebelianci są gadatliwi. Bez przerwy nawołują się, ostrzegają i przeklinają jak prawdziwi ludzie. Tworzy to atmosferę, dzięki której na dobre zagłębiamy się w grze.

Stan rozgrywki zapisujemy w dowolnym momencie. Sterowanie nie jest proste, jednak jeśli przejdziemy zawarty w grze trening, jesteśmy gotowi na właściwą część przygody. Poziomy są ogromne i tak zaprojektowane, że czujemy się niczym na Marsie. Dla takiej atrakcji warto zamiast rakiety kosmicznej kupić Red Faction.

Zabawa w rzeźbiarza

Czasami naprawdę opłaca się narobić huku i wysadzić fragment otoczenia. Tym bardziej że rozwalanie przeszkód terenowych, których ominięcie tradycyjnymi metodami wydaje się nie najlepszym pomysłem, sprawia nam wielką frajdę. Zanim nadbiegną zaalarmowani hałasem strażnicy, wskakujemy we własnej roboty dziurę i omijamy cały patrol bokiem. Dla pewności zostawiamy kolejny ładunek w przejściu i w ten sposób pozbywamy się niebezpiecznego pościgu. W niektórych miejscach, stosując tę metodę, tworzymy zupełnie nowe korytarze!

OCENA

Red Faction — **8,8** Celująca

PSX · **PC** · GBA · GBC · DC · **PS2**

Producent:	THQ
Polska wersja: BRAK	Cena:
Typ gry: strzelanina	259 zł

O co tu chodzi: za wszelką cenę staramy się wydostać na powierzchnię Marsa, unikając kul bezwzględnych strażników

Przebieg gry: strzelamy, uciekamy, wysadzamy ściany i wrogie maszyny. Czasem kradniemy jakiś pojazd

Liczba graczy:	1-2
Liczba broni:	15
Liczba pojazdów:	5
Liczba poziomów:	20
Przemoc:	konieczna

Wykorzystuje

kartę pamięci, Dual Shock 2

+ Ciekawa fabuła, wspaniałe modele broni
- Specyficzne sterowanie

TRUD · DŹWIĘK · GRAFIKA · GRYW

Test

DRAGON WARRIOR III



Jeśli znudziło nas łapanie pokémonów, wyruszamy na niebezpieczną wyprawę

Chociaż GameBoy Color zawsze był popularną konsolką, dopiero inwazja pokémonów sprawiła, że niemal każdy zapragnął go mieć. Nie da się jednak bez przerwy grać w jedną grę. Marzy się nam przygoda bez łapania myszy i owadów, ale z częstymi walkami i dużą ilością magii. Jeśli lubimy gry, w których drużyna występuje przeciwko całemu złu fantastycznego świata, to zagrajmy w Dragon Warriora III!

Jak to w grach fabularnych bywa, zaczynamy od stworzenia bohatera. Jednak zamiast wydawać punkty na różne cechy, tworząc inteligentnego słabeusza lub tępego osiłka, odpowiadamy na serię pytań dotyczących naszego charakteru. Oczywiście nikt nie każe nam odpowiadać zgodnie z prawdą, ale lepiej jest stworzyć postać, z którą łatwo się identyfikujemy. Gdy już stworzyliśmy bohatera, zaczyna się przygoda. Zbieramy drużynę i ruszamy w świat. Naszym celem jest pomszczenie ojca, a wrogiem – demon Baramos, który odebrał mu życie 16 lat temu.

Ważne jest, abyśmy dobrali sobie odpowiednich kompanów, inaczej trudno nam wygrywać potyczki z dzikimi stworami. Bierzemy ze sobą co najmniej jedną postać obdarzoną zdolnościami magicznymi – czasem przydają się one bardziej niż topór i miecz!

Królu, królu! Gdzie jesteś?

Poległemu w boju nie wyprawiamy pogrzebu. Pakujemy go do latającej trumienki!

Świat gry jest duży i na zwiedzanie go poświęcamy wiele godzin. Spotykamy różne potwory. Walka z nimi to wielkie wyzwanie! Niektóre z nich mają zdolność leczenia ran lub rzucają na nas uroki. W wyczerpującej walce członkowie naszej drużyny odnoszą obrażenia. Jeśli ktoś umiera, nie oznacza to końca jego przygody. W każdej osadzie jest świątynia. Mieszkający w niej kapłan przywraca umarłego do życia. Odczynia też uroki i leczy zatrucia. Jednak za każdą usługę słono płacimy. Całe szczęście, że pieniądze znajdujemy przy zabitych wrogach.

Mamo, prosiłam, żebyś mnie nie budziła aż do południa!

Today is your big day.

Dragon Warrior III ma bardzo ładną i wyraźną grafikę. Już na pierwszy rzut oka rozpoznajemy, kto w naszej drużynie jest wojownikiem, a kto magiem. Niewiele jest na GameBoya tak długich i ciekawych gier. Jeśli szukamy prawdziwego wyzwania, nie wahajmy się. Ta gra przenosi nas do kolorowego świata, w którym na długo zapominamy o nudzie.

Za górami, za lasami... Ech, że też nie mamy samochodu!

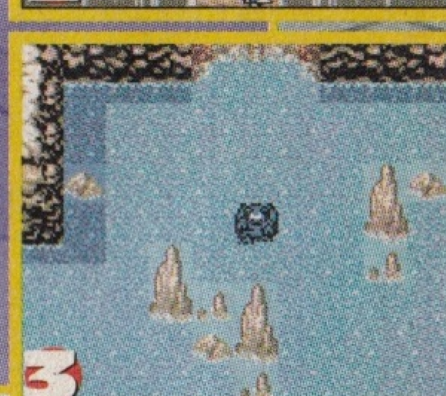
Narodziny bohatera

Zanim zaczynamy grać, określamy, kim jesteśmy – lub kim chcemy być. Wybieramy płeć, imię, a nawet datę urodzenia (1). Teraz zapadamy w dziwny niby-sen. Tajemniczy głos zadaje nam pytania. Odpowiadając na nie, kształtujemy osobowość postaci, w którą się wcielamy (2).

Po serii pytań przychodzi czas na ostateczną próbę. W zależności od udzielonych wcześniej odpowiedzi bierzemy udział w jednej z ośmiu scen. To, w jaki sposób się w niej zachowujemy, ostatecznie określa nasz charakter (3).

1 Birth MM? 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

2 Do you have dreams of being chased? Yes No


3

OCENA

Dragon Warrior III — 9,6 Genialna

PSX | PC | GBA | GBC | DC | PS2

Producent: Enix
Polska wersja: BRAK
Cena: 149 zł
Typ gry: fabularna

O co tu chodzi: zwiedzić świat, poznać ciekawych ludzi, zdobyć pieniądze i doświadczenie, pokonać złego demona
Przebieg gry: zbieramy drużynę i ruszamy w świat. Ćwiczymy zdolności we władaniu magią i orężem

Liczba graczy:	1
Liczba postaci w drużynie:	4
Liczba wrogów:	niezliczona
Bronie:	białe i magiczne
Przemoc:	nic podobnego!

Wykorzystuje

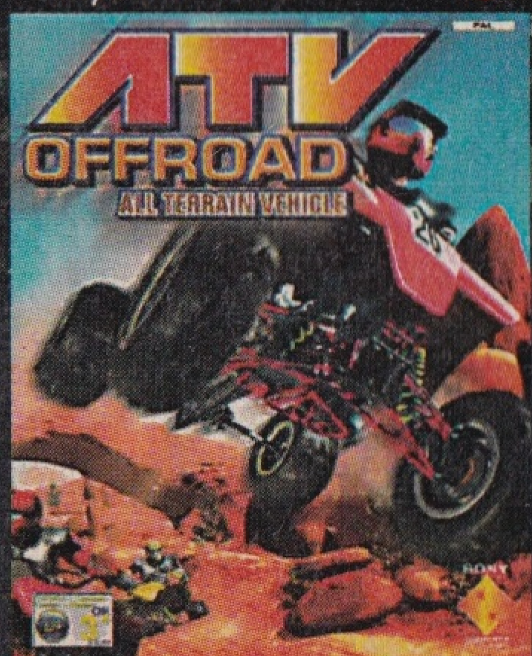
+ Wciągająca fabuła, długi czas zabawy
− Na początku trudna

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW





PlayStation.2



100% bezdroży

Wyobraź sobie świat bez dróg, bez reguł, gdzie żadne ziemskie ograniczenia nie decydują dokąd możesz się udać. ATV Offroad to szaleńcza jazda na pełnym gazie z napędem na 4 koła - swobodna podróż po bezkresnym raju.

www.sony.com.pl/psxshop

PlayStation.2

WITAJ W TRZECIEJ PRZESTRZENI



World's Scariest Police Chases

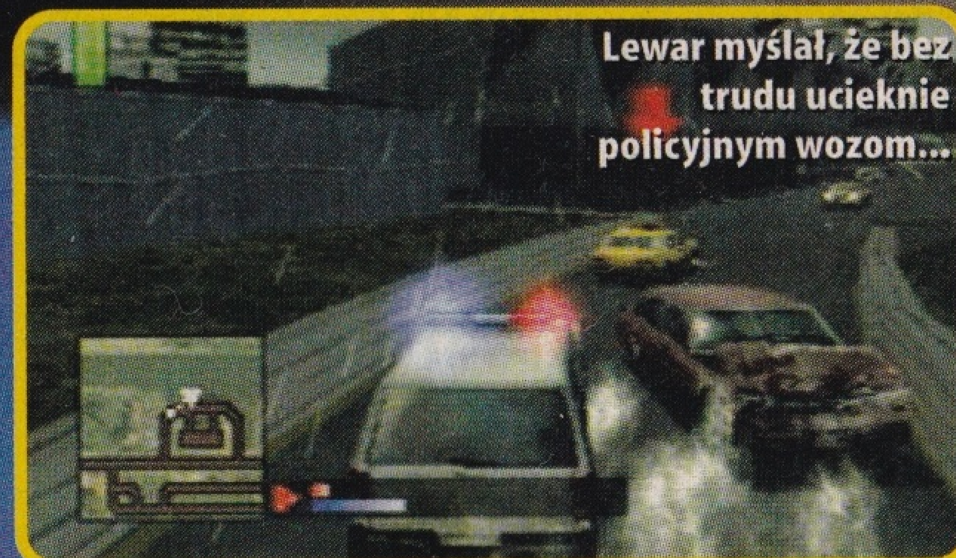
Drżyjcie bandziory! Stróże prawa wkraczają do akcji! Gdy rusza za wami mistrz dżojpada, nie uciekniecie z miejsca przestępstwa

Gra jest oparta na popularnym w USA (a niedawno pokazywanym w naszej Dwójce) programie o policjantach w akcji. Na początku uczymy się podstaw kierowania samochodem w akademii policyjnej. Dopiero później szefostwo pozwala nam wyjechać na ulice miasta, gdzie ścigamy gangsterów. W sumie czeka na nas 20 misji na terenie miasta i przedmieściach. Do naszej dyspozycji oddano pięć krążowników szos. Jest dżip, klasyczny wóz patrolowy, a nawet samochody tajniaków. Kiedy patrolujemy ulicę, dostajemy zlecenia z centrali. Pojawia się też strzałka wskazująca najkrótszą drogę do przestępcy. Natychmiast włączamy syrenę i rzucamy się w pogoń!

Nasze zadanie polega na doścignięciu i zatrzymaniu przestępcy. Zajeżdżamy mu drogę, taranujemy samochód uciekającego bandyty, a czasem nawet używamy broni. Model jazdy jest raczej symulacyjny i trudno nam opanować szalejącą brykę. Amerykańskie samochody policyjne są wielkie i ciężkie, co zostało dobrze oddane w tej grze.


Czołg w akcji? Czemu nie! Policjanci nie grają fair – tu nie boisko!

Animacja działa płynnie, ale czasem zwalnia. Mimo to grafika prezentuje się dobrze – samochody mają dużo szczegółów, a rozgrywka przebiega szybko i dynamicznie. Szkoda tylko, że tła wyglądają brzydko. Wspaniale prezentuje się ścieżka dźwiękowa – podczas pościgu słyszymy dwóch komentatorów, policyjne radio szczeka jak opętane, a przeraźliwe wycie syren na długo zapada nam w pamięć.


Lewar myślał, że bez trudu ucieknie policyjnym wozom...

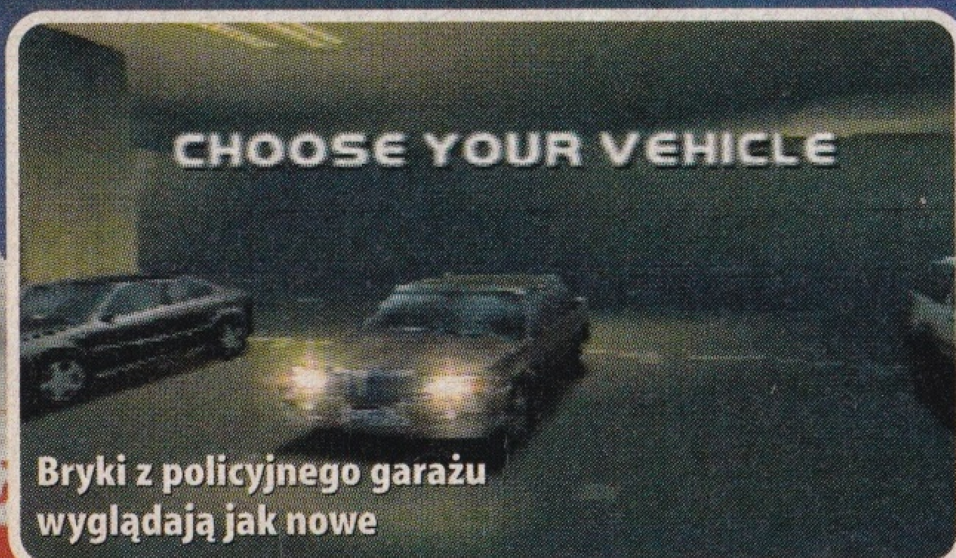
Gra jest podobna do obu części Drivera, choć nasze zadania są ściśle określone. Ukończenie wszystkich misji zajmuje nam kilka dni. Gracze szukający czegoś ciekawego na PlayStation będą zadowoleni z tej pozycji, pomimo iż widać po niej wyraźnie, że konsola Sony najlepsze czasy ma już za sobą.


...ale za dużo jadł i pakował na siłce, więc siadły mu resory


Sierżant potrąci nam z premii za zniszczenie wozu

Co cztery ręce, to nie dwie!

Gra nie jest dopracowana. Animacja ledwo zipie już przy dwóch rozpędzonych samochodach na ekranie. Nie ma więc co marzyć o zabawie we dwóch na podzielonym ekranie. Autorzy wpadli więc na inny pomysł i stworzyli tryb, w którym jeden z graczy jest kierowcą, a drugi strzelcem. Ten pierwszy pilnuje, by samochód trzymał się drogi i nieustannie siedział na ogonie przeciwnika. Drugi steruje natomiast policjantem wychylającym się przez okno i prującym do bandytów z pistoletu bądź karabinu. Ma on do dyspozycji elegancki celownik! To ciekawy pomysł, choć wolelibyśmy, aby był jedynie dodatkiem do właściwego trybu na dwa samochody. Mimo tego jednak wielkie brawa dla autorów!



Bryki z policyjnego garażu wyglądają jak nowe


– Na rogu 86 i 94 agresywny facet z młotkiem. Ruszajcie!


Chętnie dam się skuć takiej pięknej dziewczynie

Inne wersje

Gra ukaże się na także na Dreamcasta. Jak widać na obrazkach, ładnie prezentuje się w wysokiej rozdzielczości. Będzie także nowy widok z wnętrza samochodu pokazujący deskę rozdzielczą. Mamy nadzieję, że wydawca nas nie zawiedzie i posiadacze konsoli Dreamcast sprawdzą w akcji Najstraszniejsze pościgi policyjne – gra nieźle się zapowiada!

OCENA

World's Scariest Police Chases — **7,0** Bardzo dobra

PSX | PC | GBA | GBC | DC | PS2

Producent: Activision
Polska wersja: BRAK
Cena: 199 zł
Typ gry: zręcznościowa

O co tu chodzi: zaliczyć 20 misji, podczas których zadrży niejeden przestępca. Zostać najlepszym gliną w mieście!
Przebieg gry: nieustanne pościgi za bandytami, strzelaniny, taranowanie, efektowne skoki i loty

Liczba graczy:	1-2
Liczba samochodów:	13
Liczba broni:	5
Liczba misji:	20
Przemoc:	w słusznej sprawie

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

+ Szybka, efektowna i wyczynowa rozgrywka
– Czasem bardzo trudna

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW

Film z elementami gry

Trzej przyjaciele, Sion, Kou i Volt, jak co dzień pilnują porządku w klubie Fate. Niespodziewanie pojawiają się tam ludzie złej korporacji...

The Bouncer™



Postacie

Sion Barzahd – główny bohater, jeden z trójki bramkarzy pracujących w klubie Fate. Młodzieniec o delikatnych rysach i nikczemnej posturze, który jednak potrafi nieźle walczyć.

Kou Leifoh – wysoki, przystojny i wytatuowany na całym ciele Kou znakomicie walczy nogami. Przy tym jest uzdolnionym poetą i filozofem. Zawsze wygłasza jakiś mądry komentarz na temat sytuacji.

Volt Krueger – trzeci z ochroniarzy klubu Fate. Volt pracował kiedyś w korporacji Mikado, ale najwyraźniej poszedł po rozum do głowy. Z czoła wystają mu efektowne stalowe rogi.

Dominique – lubi nazywać Siona swoim chłopakiem, ale do końca nie wiadomo, ile jest w tym prawdy. Jej przeszłość owiana jest tajemnicą. To ją porywają ludzie Mikado i o nią toczy się walka.

Wang – stary mistrz Siona, zawsze służący mu radą. Przygarnął młodego, samotnego chłopca i wyszkolił go w sztukach walki. Mimo podeszłego wieku, Wang jest silny zarówno ciałem, jak i duchem.

Echidna – agentka korporacji Mikado. Bezlitosna i okrutna, a przy tym niezwykle piękna kobieta. Volt Krueger dobrze ją zna jeszcze z czasów, gdy razem pracowali dla złej korporacji.

Dauragon – spadkobierca rodziny Mikado i szef megakorporacji odziedziczonej po ojcu. Przywykł rozwiązywać sprawy po swojemu. Czemu porwał Dominique? Zagrajmy, a się dowiemy...

Kaldea – tajemnicza kobieta, rzekoma ofiara eksplozji w zakładach Mikado. Związała się z Dauragonem i nie wie, że jest tylko królikiem doświadczalnym, pionkiem w jego szalonej grze.

Do baru wpadają zamaskowani mężczyźni i pomimo zaciętego oporu stawianego przez trzech chłopców, porywają dziewczynę jednego z nich – Dominique. Wkrótce okazuje się, że za tym atakiem stoi korporacja Mikado. Niewiele myśląc, bohaterowie rzucają się w pogoń.

The Bouncer reklamowany był jako jedna z przełomowych gier na PlayStation 2. Miała to być wielka, zespołowa bijatyka z piękną grafiką. I to bijatyka, w której gracze wykorzystują elementy scenerii – na przykład ciskają krzesłem w przeciwnika albo rzucają wroga na stół, który pęka z trzaskiem.

To tylko taktyczny odwrót na z góry upatrzone pozycje

Z tych hucznych zapowiedzi sprawdziła się jedynie piękna grafika. Gra wygląda wspaniale – zarówno postacie bohaterów, jak i tła pokazują potęgę PlayStation 2. Płaszcze furkoczą, skórzane kurtki bohaterów połyskują, włosy powiewają na wietrze, a w zbliżeniach widzimy grymasy na twarzach. Scenerie są wspaniałe, chociaż wbrew zapowiedziom nie da się nic w nich zmieniać – a zatem nici z wielkiej demolki.

Przed walką wybieramy jednego z trzech bohaterów. Pozostała dwójka także bierze udział w starciu, ale jest niezależna od nas. Po wybiciu wszystkich ludzi korporacji Mikado otrzymujemy pewną liczbę punktów, które zużywamy na podniesienie cech postaci, zwiększając na przykład siłę lub energię. Poznajemy też nowe ciosy, które wykorzystujemy podczas walk. Niestety starcia są krótkie i nieciekawe. Po prostu wybijamy wszystkich przeciwników i tyle...

Po każdej zwycięskiej walce oglądamy długi film, który przedstawia rozwój fabuły. Animacje są po prostu rewelacyjne. Od autorów serii Final Fantasy nie oczekiwaliśmy nic gorszego.

Kłopot w tym, że The Bouncer to bardziej film niż gra. Animacje między scenami walk trwają dłużej niż rozgrywka. A tej wystarcza na jeden wieczór. Naturalnie jeśli chcemy odblokować wszystkie premie i dodatki, kończymy grę po kolei każdym zawodnikiem. Niestety The Bouncer nie wciąga nas tak, byśmy spędzili przy nim wiele godzin.

Gdyby choć system walki przypominał ten z Tekkena... Nie ma jednak o czym marzyć – jest zupełnie inny i nie do końca udany.

The Bouncer to ładny film animowany przeplatany scenkami walk, ale nie gra. Powinniśmy się dobrze zastanowić, czy warto się na niego skusić.

Kibicom Czerwonych nie podoba się wyraz twarzy Volta

Rozwałka dla czterech

Gdy zdobyliśmy już wszystko, co jest do zdobycia, zapraszamy trzech kolegów i włączamy tryb Vs Mode. Wybieramy postacie, arenę i walczymy między sobą, aż na placu boju zostaje tylko jeden, najtwardszy zawodnik. Niestety, gra wykorzystuje jedynie dżojpady Dual Shock 2, tak więc dla kolegów musimy zakupić dodatkowe. Zastanówmy się, czy warto, bo tryb wieloosobowy w The Bouncerze nie wyróżnia się niczym specjalnym.

Przypiekanie boczków...

...nie zawsze kończy się dobrze

OCENA

The Bouncer — **5,9** Dostateczna

PSX | PC | GBA | GBC | DC | PS2

Producent: Square
Polska wersja: BRAK
Cena: 199 zł
Typ gry: bijatyka

O co tu chodzi: odbić z rąk złych drabów porwaną Dominique, pokonać bossów i wrócić do baru na jednego głębszego
Przebieg gry: wybieramy postać, walczymy przez pięć minut, oglądamy 10 minut scenek, wybieramy postać i tak dalej...

Liczba graczy: 1-4
Liczba postaci: 3
Liczba aren: 11
Przemoc: jakby to powiedzieć...
Ukryte postacie: są

Wykorzystuje
Dual Shock 2, kartę pamięci 8 MB, Multi Tap 2

+ Znakomita grafika i dźwięk
- To film, a nie gra!

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW

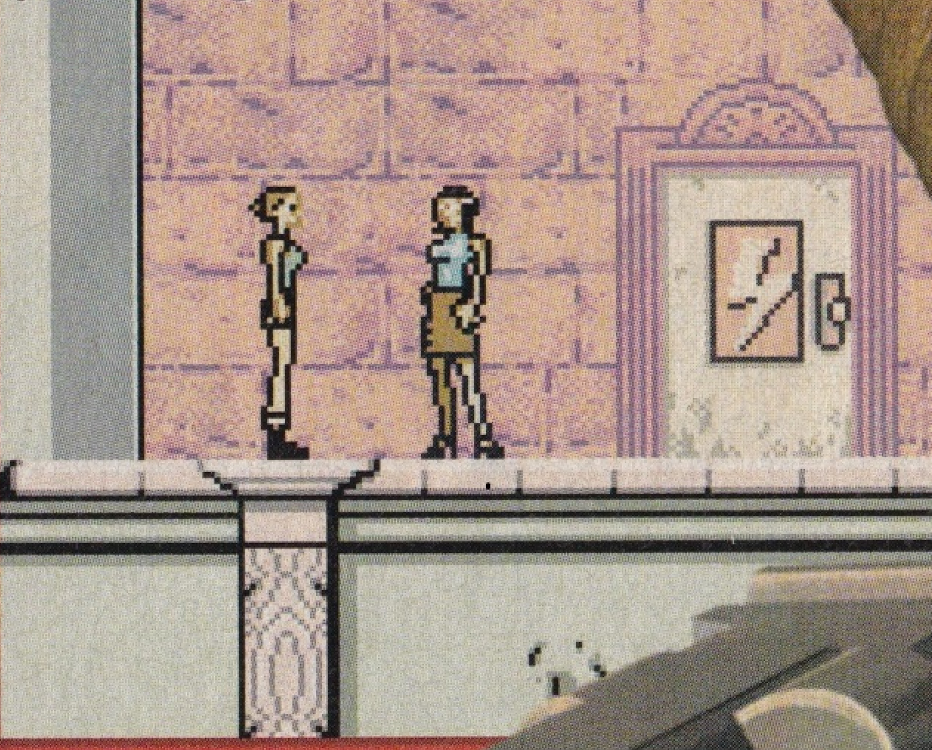
Test

Tomb Raider
Curse of the Sword

Zwykłe dziewczyny lubią zakupy i randki. Lara lubi zakupy w sklepach z bronią i randki z przygodą!

Nie ma gracza, który nie znałby Lary Croft, dzielnej pani archeolog i poszukiwaczki skarbów. Po kilku udanych występach w grach konsolowych i pecetowych Lara po raz drugi pojawia się na GameBoyu Color! Czy jej przygody nadal są ciekawe? A może już się nam znudziła? Odpowiedź brzmi: nie! Lara Croft po raz kolejny zabiera nas do świata przygód, gdzie celne strzelanie i szybkość liczą się tak samo, jak inteligencja i spryt.

Historia zaczyna się podczas naszej wizyty w londyńskim muzeum. Podziwiamy tajemniczy nóż służący podobno kiedyś jako narzędzie w krwawych pogańskich rytuałach. Nagle do muzeum wpada banda rabusiów i kradnie cenny eksponat! Nie wahamy się ani chwili i ruszamy, by odzyskać nóż.


Panna Croft! Czy mogę prosić o autograf?

Cała ta historia przedstawiona jest za pomocą kolorowych obrazów. Przez chwilę widzimy Larę dokładnie taką, jaką oglądamy tylko na dużej konsoli! Niestety to tylko wstęp – w trakcie gry grafika nie wygląda już tak wspaniale, choć i tak zasługuje na uznanie. Postacie są duże, wyraźne i świetnie animowane.

Akcja nie toczy się zbyt szybko – autorzy Curse of the Sword dają nam czas na zapoznanie się ze sterowaniem. Lara biega, skacze, wspina się i turla po podłodze. Gra składa się z sześciu ogromnych poziomów. Zbieramy przedmioty, otwieramy tajne przejścia i walczymy z przeciwnikami. Niestety, Lara nie umie przywalić w nos – aby pokonać napastnika, wykorzystuje pistolety.

Cieszymy się, że na GameBoya Color pojawiają się takie gry. Tomb Raider: Curse of the Sword to doskonała rozrywka na wycieczki albo po prostu na długie wieczory w domu. Od dziś słowo nuda znika z naszego słownika. Dzięki, Laro!



Zaraz sprawdzimy, czy ten gad jeszcze żyje. Oby nie...

OCENA

Tomb Raider: Curse of the Sword — **7,5** Bardzo dobra

GBC Platforma

Producent: Activision/Eidos
Polska wersja: BRAK
Typ gry: zręcznościowa
Cena: 149 zł

+ Piękna grafika, wspaniała Lara
– Akcja czasem zwalnia

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Lara wspina się po ścianach z równą wprawą co w filmie!

The Mummy Returns

Mumia powraca, by straszyć nas kiepską grafiką i słabą grywalnością

Wielokrotnie już ukazywały się gry na podstawie filmów. Wiele z nich było kiepskich, a tylko nieliczne okazały się udane. The Mummy Returns należy niestety do pierwszej kategorii. Poza niezłym tytułem trudno znaleźć w tej platformówce coś ciekawego.

Nie znaczy to, że autorzy się nie postarali – na przykład poziomy gry różnią się między sobą, i to znacznie. Raz uciekamy przed falą, kiedy indziej strzelamy do mumii, na innym poziomie walczymy na miecze... Niestety sterowanie jest fatalne. Gdy naciskamy przycisk, bohater wykonuje akcję z opóźnieniem, co często kończy się natychmiastową śmiercią. Niestety jakoś się tym nie smucimy, bo w grze nie czujemy napięcia nawet wtedy, gdy uciekamy przed wielką wodą czy walczymy z upiornymi przeciwnikami. Ot, biegamy sobie, machamy mieczem, trochę strzelamy...

W The Mummy Returns zdecydowanie brakuje grywalności. Postacie wyglądają jak rozwałkowane, a przeszkody z trudem rozpoznajemy. W porównaniu z tym, co widzieliśmy w przygotowywanej na PlayStation 2 grze pod tym tytułem, wersja na przenośną konsolkę prezentuje się fatalnie. Bez żalu omijamy ją więc szerokim łukiem.


Skaczemy, biegniemy, walczymy, skaczemy... I tak w kółko



Na widok tego napisu jakoś nie robi nam się przykro.


Przemierzamy różne poziomy, a i tak się nudzimy...

OCENA

The Mummy Returns — **5,2** Dostateczna

GBC Platforma

Producent: Universal
Polska wersja: BRAK
Typ gry: zręcznościowa
Cena: 149 zł

+ Nawiązania do świetnego filmu
– Cała reszta

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

International League Soccer

Ta gra udowadnia, że piłka jest okrągła, a bramki są dwie. No i że mecz można przegrać, wygrać albo zremisować...

Współczesne gry piłkarskie wymagają nie lada zręczności, sprytu i strategicznego myślenia. Takie podejście do najpopularniejszej dyscypliny sportowej na świecie jest dobre dla fanatyków, ale nowicjuszy tylko zniechęca do zabawy.

Przykładem innego pomysłu jest International League Soccer. Ta gra, podobnie jak konkurencyjne tytuły, ma liczne opcje, ale bez ich zgłębiania również świetnie się bawimy! Sterowanie zawodnikami jest proste i intuicyjne, tak że już po pięciu minutach znamy je na wylot. Również oprawa zasługuje na pochwałę. Grafika jest czytelna i przejrzysta, choć trochę brakuje nam spektakularnych efektów specjalnych, które PlayStation 2 generuje przecież bez trudu. Kiedy w blasku świateł i przy ogłuszającym dopingu nasi zawodnicy wbiegają na stadion, czujemy się jak na mistrzostwach świata! W prosty sposób wykonujemy efektowne przewrotki, szczupaki i bajeczne dryblingi. Ta gra podoba się przede wszystkim początkującym miłośnikom konsolowego futbolu.


Pojedynek na szczycie: Brazylia – Francja 0:0



A po meczu wszyscy biegną na...



Oto brazylijska sztuka walki capoeira w niepowtarzalnym, arabskim wykonaniu

OCENA

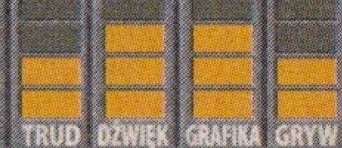
International League Soccer

6,9 Dobra plus

PS2 – Platforma

Producent:	Taito
Polska wersja: BRAK	Cena:
Typ gry: sportowa	259 zł

- Łatwa i zabawna
- Chwilami zbyt wolne tempo gry





U pecetowych wielbicieli przygodówek ta gra wywoływała drżączkę i ślinotok. Ciekawe, czy spodoba się konsolowej braci?

Każdy miesiąc miodowy kiedyś się kończy. Główny bohater, sympatyczny pirat Guybrush i jego ukochana Elaine wracają z beztroskiej podróży i jak grom z jasnego nieba spada na nich fatalna wiadomość. Pewien chciwy typek podstępnie pozbawił Elaine rodzinnego domu i stanowiska gubernatora wysepki Melee. Na szczęście dzięki nam Guybrush krzyżuje plany tego łajdaka i szczęśliwie wraca do domu.

Na słowa pochwały zasługuje grafika i dźwięk, które w niczym nie ustępują wersji na peceta. Komiksowe postacie, rewelacyjna muzyka i smakowite dialogi tworzą fantastyczny klimat. Nieco kłopotu sprawiają nam zagadki, zwłaszcza jeśli nie jesteśmy weteranami przygodówek. Zabawę utrudnia brak polskiej wersji językowej, bowiem Escape from Monkey Island pełna jest dziwnego i trudno zrozumiałego humoru.

Ta gra zapewnia wiele godzin łamania głowy, jeśli jednak szukamy szybkiej akcji i mocnych wrażeń, to trafiliśmy pod zły adres.

Mieszkanie w kopalni fatalnie wpływa na kolor skóry



– Ten z lewej kogoś mi przypomina...



– Jak miło usiąść i popatrzeć w gwiazdy...
– I co za szczęście, że mewy nie latają nocą!



OCENA

Escape from Monkey Island

8,6 Celująca

PSX / PC / GBA / GBC / DC / PS2

Producent:	Lucas Arts
Polska wersja: BRAK	Cena:
Typ gry: przygodowa	259 zł

O co tu chodzi: wszelkimi sposobami staramy się powstrzymać galopujący kapitalizm i uratować nasz archipelag

Przebieg gry: rozwiązujemy trudne, ale nie pozbawione logiki zagadki i zrywamy boki ze śmiechu, obserwując, co z tego wynika

Liczba graczy:	1
Liczba małp:	przerażająca
Różne zakończenia:	brak
Banany:	są
Przemoc:	małpia

Wykorzystuje

kartę pamięci, Dual Shock 2

- Głosy bohaterów, dowcipy, ciekawe postacie
- Trudne etapy zręcznościowe



PINOBEE WINGS OF ADVENTURE

PINOBEE MA PROBLEM. ZOSTAŁ ZBUDOWANY Z METALU PRZEZ DZIADKA PSZCZOŁĘ I POTRZEBUJE SERCA, ABY STAĆ SIĘ PRAWDZIWĄ, CZUJĄCĄ I WRAŻLIWĄ ISTOTĄ. A TO GO WKURZA!


Pinobee jest ciekawy świata

– Hej, wielkoludy! Patrzcie, jak latam!

Pinobee: Wings of Adventure to jedna z nielicznych gier platformowych, w których do dobrej zabawy konieczna jest znajomość języka angielskiego. Oczywiście w grze liczy się przede wszystkim zręczność, ale tylko czytając dziennik Pinobee, dowiadujemy się, co zrobiliśmy dobrze, a co powinniśmy poprawić. Niestety kiedy cofamy się do jakiegoś etapu, by poprawić to, co zepsuliśmy, zaczynamy go od nowa. Znowu zbieramy wszystkie przedmioty i walczymy z wrogami.

Przez całą grę pamiętamy, aby być miłym dla napotykanych stworzeń, takich jak świerszcz czy wróżka. Każde nasze potknięcie zmniejsza szansę na szczęśliwe zakończenie. Pinobee jest bowiem grą, w której nasze zachowanie ma wpływ na to, co stanie się z naszym bohaterem na końcu zabawy.

Jeśli jesteśmy grzeczni i mili dla wszystkich, pod koniec gry Pinobee dostaje serce i staje się prawdziwą, żywą pszczółką. Jeśli zachowujemy się źle, twórca wrednej robopszczoły marnie kończy, a ciało Pinobee zostaje rozmontowane na części!

Różnych zakończeń jest aż sześć. To sprytny zabieg, który przedłuża zabawę z Pinobee. Kilka różnych zakończeń w grze na konsolkę to rzadkość!

Chociaż Pinobee: Wings of Adventure to ciekawa gra, na pewno nie zdobędzie takiej popularności, jak choćby Rayman. Powtarzanie poziomów denerwuje, a nie znając angielskiego, gubimy się w domysłach, co poszło nam nie tak. Ale oryginalny pomysł wart jest docenienia. Spójrzmy więc przyjaźnie na Pinobee i pomóżmy mu znaleźć serduszko.


– Cholera jasna. Ciągle muszę być miły i grzeczny!

OCENA

Pinobee: Wings of Adventure — **7,5** Bardzo dobra



GBA Platforma

Producent: Activision
Polska wersja: BRAK
Typ gry: przygodowa
Cena: 219 zł

+ Piękna grafika, ciekawy pomysł
– Brak polskiej wersji

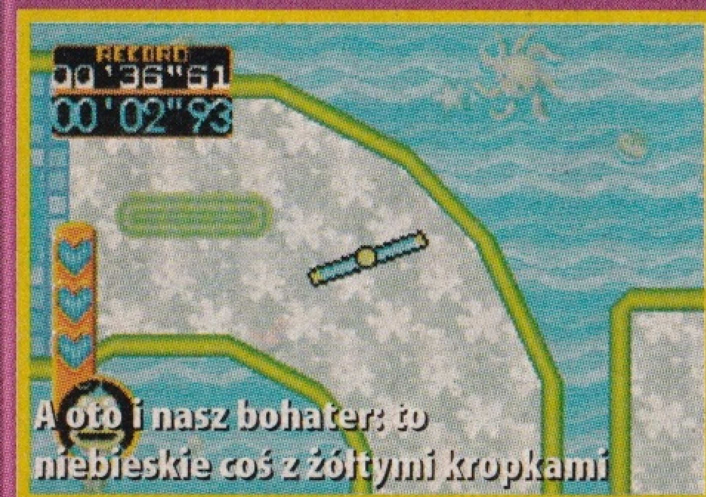
TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Redakcja dziękuje firmie Ultima za wypożyczenie gier

WIDZIELIŚMY JUŻ W GRACH ELEKTRYCZNE MYSZY WALCZĄCE Z DRAPIEŻNYMI KWIATAMI, HYDRAULIKÓW SKACZĄCYCH PO PLATFORMACH W POSZUKIWANIU MONET, A NAWET METALOWE PSZCZOŁY. ALE PATYK?!

kurukuru kururin™

Tego jeszcze w Europie nie było – aż do czasu, kiedy pojawiła się gra o dziwnym tytule Kurukuru Kururin. Głównym jej bohaterem jest właśnie... patyk. Ach, przepraszamy bardzo – to nie żaden patyk, ale pojazd, a w środku siedzi podobno jakieś stworzonko. Kiedy jednak kierujemy kręcącym się wokół własnej osi... patykiem przez poplątane korytarze, trudno pamiętać o tym, że to dziwne coś ma pasażera.


A oto i nasz bohater: to niebieskie coś z żółtymi kropkami

Gra jest trudna i frustrująca. Wystarczają trzy uderzenia o ścianę i już po nas! Dlatego korzystamy z rozbudowanej opcji treningu. Zaliczając wszystkie ćwiczenia, nabieramy wprawy w pokonywaniu przeciwności. A niespodzianek czeka nas dużo: sprężyny zmieniają kierunek obrotów, metalowe kulki plączą się i przeszkadzają, a armatki strzelają w nasz patykowy pojazd groźnymi pociskami.

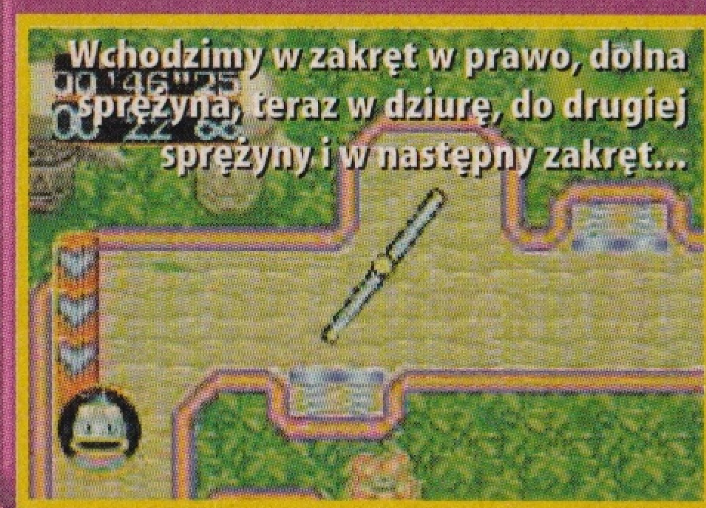
Tempo gry jest bardzo szybkie – nie mamy czasu myśleć, polegamy na odruchach. Ważne jest wszystko, co dzieje się dokoła, a patykiem steruje się trudno.

Jeśli czujemy się pewnie – zapraszamy do zabawy kolegów. W Kurukuru Kururina grają nawet cztery osoby, a wystarcza do tego jeden kartridż. To dopiero jest zabawa!

Przygody latającego patyka to świetna rozrywka dla wszystkich wielbicieli zręcznościówek. Jeśli lubimy testować nasz refleks i zręczność – oto wspaniała gra dla nas!

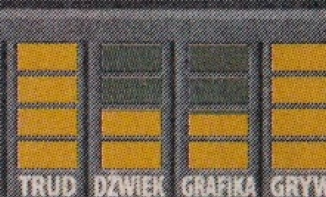


W specjalnym menu projektujemy własny, najpiękniejszy na świecie patyk


Wchodzimy w zakręt w prawo, dolna sprężyna, teraz w dziurę, do drugiej sprężyny i w następny zakręt...

OCENA

Kurukuru Kururin — **6,9** Dobra plus



GBA Platforma

Producent: Nintendo
Polska wersja: BRAK
Typ gry: zręcznościowa
Cena: 179 zł

+ Niesamowita grywalność
– Strasznie trudna!

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Roswell Conspiracies

Aliens, Myths & Legends

Agent PLAYA odkrył szatańsko przebiegły spisek kosmitów: Chcą zanudzić nas na śmierć!

O tej grze pisaliśmy już w poprzednim numerze PLAYA. Wersja na PlayStation nie przypadła nam do gustu. Kiepska zabawa i brzydka grafika to wspólna cecha wszystkich wersji Roswell Conspiracies. W dodatku gra na GameBoya Color nie jest przygodówką, ale nudną i długą strzelaniną. Błąkamy się po mieście, strzelamy do ufoludków i... to już wszystko. Co prawda Obcy przybierają różne postacie, ale walka z nimi zawsze wygląda podobnie – drepczemy dookoła wroga, unikamy wyrzucanych przez niego zielonych kul i strzelamy, strzelamy, strzelamy do znudzenia...

Gra składa się z kilku poziomów, ale niewiele się na nich zmienia poza tłem. Ufoludki nie wyglądają groźnie ani strasznie. Zamiast przerażających wielkogłowych szarych ludzików, spotykamy zombiaki, duchy i inne paskudy.

Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends to jedna z tych gier, które powinniśmy omijać szerokim łukiem. Okazuje się, że polowanie na ufoludki może być monotonnym zajęciem, porównywalnym do pielenia ogródka.


Lunatykujemy? Nie, walczymy!



Słyszałem, że w Londynie są tacy śmieszni policjanci...


Grafika jest cokolwiek, hmmm..., monotonna?


Ratunku!!! Goni mnie Straszna Komoda!

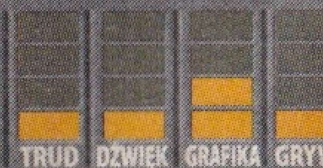
OCENA

Roswell Conspiracies — **3,2** Mierna

GBC Platforma

Producent: Red Storm Ent.
Polska wersja: BRAK
Typ gry: zręcznościowa
Cena: 149 zł

+ Prosta rozgrywka
- Nudna jak szkolne czytanki

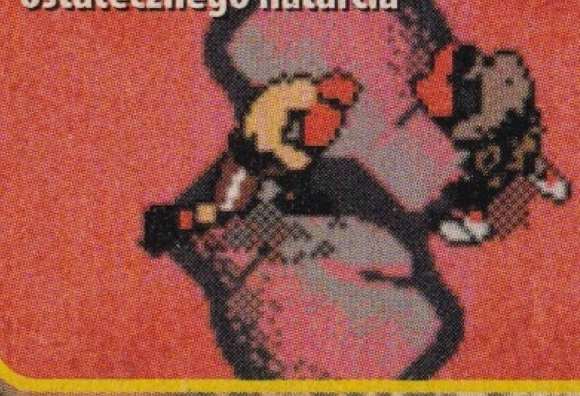


PRINCE NASEEM BOXING

B oks – walka na ringu, nagrody i sława na całym świecie. Jeśli chcemy tego spróbować, zagrajmy w Prince Naseem Boxing! Do wyboru mamy cztery tryby rozgrywki oraz 16 słynnych bokserów. Jeśli chcemy, kierujemy karierą zawodnika, wybieramy dietę, tryb i rodzaj ćwiczeń oraz przeciwników, z którymi walczy. W czasie gry ring widzimy w rzucie ukośnym. Postacie bokserów są wyraźne. Dzięki temu orientujemy się, jaki ruch wykona nasz przeciwnik i robimy unik. Jednak gra wcale nie jest łatwa!

Gdy znudzi się nam samotna zabawa, łączymy konsolki kablem i walczymy z kolegą. Jeśli lubimy bokserskie zmagania, to właśnie znaleźliśmy swoją grę.


Tylko ja mogę nosić czerwone rękawice!


Trzecia sekunda walki Tyson – Gołota. Nasz zawodnik właśnie rusza do ostatecznego natarcia

OCENA

Prince Naseem Boxing — **7,9** Bardzo dobra

GBC Platforma

Producent: THQ
Polska wersja: BRAK
Typ gry: sportowa
Cena: 149 zł

+ Dobra zabawa
- Na początku trudne sterowanie



RETURN OF THE NINJA



A by zostać japońskim zabójcą ninja, potrzeba wielu lat ćwiczeń. Tylko nieliczni przeistaczają się w bezszelestnych wojowników. Jesteśmy wśród nich!

Zaczynamy od wyboru postaci. Silny mężczyzna łatwiej zwycięża przeciwników, ale zwinna kobieta wyżej skacze i przemyka się między strażnikami. A w tej grze rzadko walczymy wręcz. Zwykle skradamy się i z ukrycia rzucamy w przeciwnika shurikenem – gwiazdką o zaostrzonych brzegach.

W czasie gry zdobywamy karty i wymieniamy się nimi z przyjaciółmi, wykorzystując łącze podczerwone zamontowane w GameBoyu Color. Poznajemy też nowe techniki walki i ataków.

Choć przez cały czas idziemy w prawo, gra nas nie nuży. Przemykanie się uliczkami, skoki po dachach domów i unikanie przeciwników to świetna zabawa! Gra daje dużo przyjemności, mimo że jest trudna, a postacie trochę kanciaste.


Piękny dzień na spacer po dachu


No tak, zapowiadali na dziś wiatr

OCENA

Return of the Ninja — **7,0** Bardzo dobra

GBC Platforma

Producent: Natsume
Polska wersja: BRAK
Typ gry: przygodowa
Cena: 149 zł

+ Fajna i przyjemna gra
- Kanciasta grafika



MUTANTOM MÓWIMY NIE!

Eksperymenty genetyczne na polarnej stacji badawczej? Co Wy, filmów nie oglądacie? To musiało się źle skończyć!

Misje ratownicze, w których biorą udział komandosi, zawsze mają w grach katastroficzny przebieg. Nie inaczej jest i tym razem. Gdy członkowie jednostki specjalnej Red Light ruszają ocenić sytuację na stacji badawczej Fort Stewart, ich samolot ma awarię. Żołnierze ratują się, skacząc na spadochronach. Dalej jest jeszcze gorzej. Stacja badawcza, na którą mieli dostać się żołnierze, na początku wydaje się opuszczona. W jej wnętrzu widoczne są jednak ślady walki. Po pewnym czasie okazuje się, że baza ma swoich mieszkańców. A dokładnie – całe stada zmutowanych i śmiertelnie niebezpiecznych istot.



– To mutant! Ognia! – Eee... nie wiedziałem że był rozkaz „maski zdjąć"...

Wkraczamy do akcji jako jeden z ocalałych członków zespołu – Dennis Riley. Jak się szybko okazuje, przyczyną mutacji jest pochodzący z kosmosu wirus o bardzo nieprzyjemnym działaniu. To pod jego wpływem personel stacji zmienił się w przerażające bestie łaknące ludzkiej krwi.



– To mutant! Ognia! – Eee... eee... no dobra! A tobie śmierdzi z paszczy!

Nasz bohater zmuszony jest do walki z wirusem w obydwu jego postaciach. Zmagania z inwazją toczą się bowiem także w... ciele Rileya. Atakujące potwory plują jadem, w którym znajduje się mutagenny czynnik. Nie sposób uniknąć zarażenia.

Oprócz wskaźnika zdrowia mamy więc też wskaźnik zatrucia organizmu. Kiedy osiąga on zbyt wysoki poziom, na plecach bohatera pojawia się obrzydliwa narośl, a Dennis zaczyna mieć spore kłopoty z poruszaniem się. Po dłuższym czasie, jeżeli nie dotrzemy do jednej ze stacji medycznych, nasz bohater umiera...

Na szczęście śmierć o wiele częściej spotyka kreatury stające nam na drodze. Początkowo arsenał służących do tytułowej eksterminacji środków wydaje się mały. Do dyspozycji mamy tylko karabin SPR4 oraz nóż. Okazuje się jednak, że nasz karabin to bardzo interesujące urządzenie. Ma on kilka gniazd, do których podłączamy moduły zwiększające jego możliwości. Są na przykład moduły pozwalające na strzelanie serią, jest możliwość zainstalowania celownika laserowego oraz lunety. Pojawiają się też dodatki w postaci podczepianej śrutówki, miotacza ognia czy wyrzutni granatów.



Solid Snake to on nie jest, ale strzelać też potrafi

Sterowanie jest intuicyjne i nie sprawia kłopotów. Kamera stara się trzymać o krok za naszym bohaterem, chociaż nie zawsze sobie z tym radzi. Można mieć zastrzeżenia do nieco sztywnej animacji ruchów Rileya, ale nie wpływa to w żaden sposób na pełną akcji rozgrywkę. Extermination przez cały czas trzyma nas w napięciu, zapewnia dużo emocji i ostrego strzelania.

Karabin i dodatki



Na widocznym obok ekranie dokonujemy wszelkich usprawnień trzymanego przez Dennisa karabinu. Należy pamiętać o odpowiednim dobraniu dodatków w zależności od tego, w jakiej sytuacji się znajdujemy

Mam moc!



W wyposażeniu Rileya znajdujemy akumulatorek, który służy jako źródło zasilania do niektórych urządzeń znajdujących się w bazie Fort Stewart, na przykład drzwi z elektronicznym zamkiem

OCENA

Extermination — **7,2** Bardzo dobra

PSX | PC | GBA | GBC | DC | **PS2**

Producent:	Sony
Polska wersja: BRAK	Cena:
Typ gry: strzelanina	199 zł

O co tu chodzi: o wydostanie się z tej zapuszczonej stacji badawczej pełnej byłych uczonych – obecnie mutantów

Przebieg gry: panikujemy, strzelamy, mutujemy, leczymy się z mutacji, strzelamy, strzelamy, strzelamy...

Liczba graczy:	1
Przeciwnicy:	zmutowani
Modyfikacje broni:	liczne
Broń:	ciekawa
Przemoc:	wyjątkowa

Wykorzystuje
Dual Shock 2, kartę pamięci

+ Atmosfera strachu, umiejętności bohatera
– Mało oryginalny pomysł

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW

EXTERMINATION™

Gran Turism[o] kontra resz[ta]

Oto pojedynek, jakiego jeszcze nie było! Gran Turismo 3 staje w szranki ze wszystkimi pozostałymi konsolowymi wyścigami! Kierowcy wciskają pedały gazu, grzejąc silniki. Trzy... Dwa... Jeden... START!

Samochody

Gran Turismo 3



W grze jest ponad 180 licencjonowanych samochodów! Każdy wygląda równie dobrze, jak najnowsze modele na corocznych salonach samochodowych. Z wielkich tego świata zabrakło tylko Ferrari, które już niedługo ujarzmimy w innej grze.

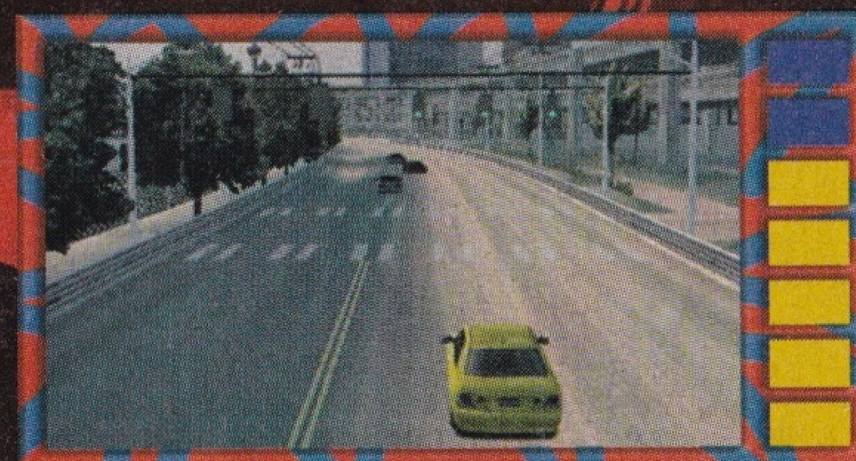
Reszta świata



Tylko Metropolis Street Racer i Sega GT oferują porównywalną (choć niższą) liczbę aut. Ich wygląd i zachowanie na drodze nie wytrzymują jednak porównania z GT3. Równorzędną walkę nawiązuje F355 Challenge, ale w tej grze ścigamy się tylko autami Ferrari.

Trasy

Gran Turismo 3



Jest ich 19 plus świetny Special Stage Route 5, po którym jeździmy nocą i w deszczu. Po ukończeniu gry w kilku trybach pojawia się 16 tras w wersji odbitej – jakbyśmy oglądali je w lustrze. Razem daje to 36 torów. Część pochodzi z poprzednich wersji, ale zostały ulepszone.

Reszta świata



Tu króluje MSR na Dreamcasta: ponad 180 tras w największych metropoliach świata! Rewelacyjnie oddano w nich otoczenie, jednak często są do siebie podobne i tylko osoby znające Londyn, Tokio czy San Francisco doceniają je w stu procentach.

Każde wydanie Gran Turismo wywołuje burzę wśród fanów konsolowych wyścigów. Pierwsze dwie części okrzyknięto najlepszymi wyścigami wszech czasów i właśnie dla nich wiele osób kupowało PlayStation. Zamęt i szum, jaki od początku towarzyszył Gran Turismo 3, nie daje się z niczym porównać. Gdy firma Polyphony wraz z Sony zapowiedziały, że pracują nad kolejną odsłoną superwyścigów, gra od razu wskoczyła na pierwsze miejsce listy najbardziej oczekiwanych tytułów na PS2.


Największe emocje przeżywamy podczas ostrych przepychanek.


Efekty świetlne wyglądają obłędnie. To znaczy tak samo jak cała reszta!

Twórcy wielokrotnie przekładali termin premiery, dopieszczając szczegóły swego dzieła. Gran Turismo 3 króluje od połowy wakacji na listach przebojów i nie widać gry, która szybko zdetronizuje tę nową gwiazdę. Niesamowita, nie spotykana wcześniej grafika i grywalność, jakiej pozazdrościć mogą inne wyścigi, sprawiają, że ta właśnie gra wywołuje tyle emocji, co cała konkurencja razem wzięta.
Gran Turismo 3 dzieli od rywali taka przepaść, że dziś staje do walki z reprezentacją gier wyścigowych z całego świata. Zaczynamy!

Modele jazdy

Gran Turismo 3



Samochody prowadzimy inaczej w zależności od ich mocy, osiągów i napędu (na dwa lub cztery koła). Przed wyścigiem w trybie Arcade wybieramy także, czy auto będzie wchodziło w poślizgi czy też trzymało się drogi. Zachwyca też rewelacyjny tryb wyścigów terenowych.

Reszta świata



Istnieją gry, które lepiej symulują jazdę jednym typem auta. Tak jest w F355 Challenge czy symulatorach Formuły 1, gdzie przekonujemy się, że jazda supersamochodem wcale nie jest łatwa. Jednak gdy wziąć pod uwagę inne modele jazdy, GT3 nie ma konkurenta.

...no 3 A-Spec
...ta świata!

Opcje i długość gry

Gran Turismo 3



Każda gra z serii Gran Turismo zapewnia długie miesiące zabawy na najwyższych obrotach, a GT3 nie odstępuje od tej zasady. Bierzemy udział w setkach wyścigów, zdobywamy kolejne samochody i kupujemy nowe. Zdajemy skomplikowane testy i usprawniamy auta.

Reszta świata



Jedyną grą, która pod względem długości, głębi i zawartości może rywalizować z Gran Turismo 3 jest... Gran Turismo 2. Niewiele mniej przyjemności sprawia Sega GT i Metropolis Street Racer, choć tutaj szybciej odkrywamy wszystkie dodatki i ukryte bryczki.

Grafika

Gran Turismo 3



Grafika to po prostu poezja! Auta są odwzorowane z rewelacyjną dokładnością i wyglądają jak prawdziwe. Odbłyski świateł na karoserii różnią się w zależności od pory dnia, a odbijające światło kałuże wyglądają niesamowicie. No i to drgające od żaru powietrze...

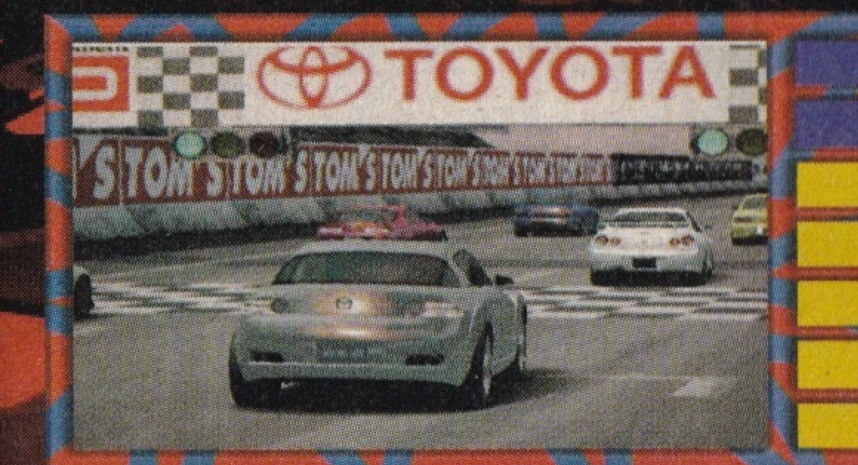
Reszta świata



Do tej pory najlepszą grafikę wśród wyścigów miały dwie gry na Dreamcasta: Metropolis Street Racer oraz F355 Challenge. Modele pojazdów i trasy są przygotowane z typową dla Japończyków dokładnością. Jednak GT3 odbiera im pierwsze miejsce.

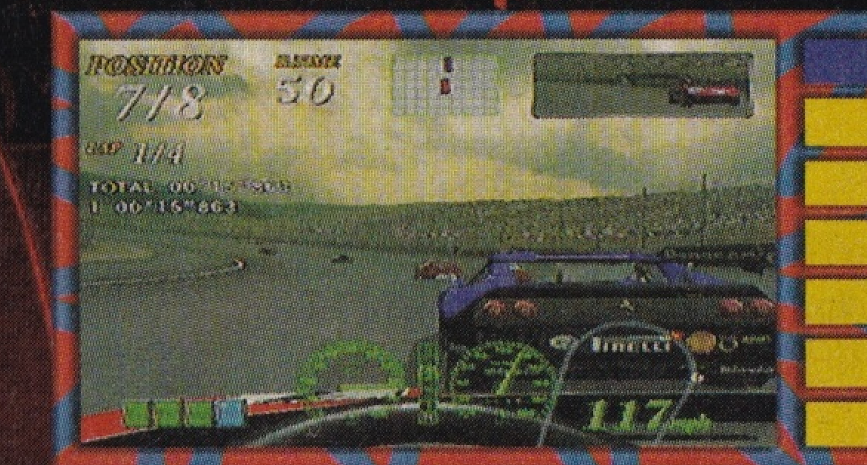
Dźwięk

Gran Turismo 3



Słuchamy wielu świetnych utworów, choć w wydaniu europejskim brakuje artystów obecnych w amerykańskiej wersji, takich jak Snoop Dog czy Lenny Kravitz. Mimo to muzyka brzmi świetnie. Chlubą są autentyczne odgłosy silników, które ryczą jak prawdziwe potwory!

Reszta świata



Muzyka w wyścigach to nieodłączny element udanej gry. Nam przypadły do gustu dźwięki z MSR i Gran Turismo 2. Zaś wycie silnika w F355 Challenge to klasa sama w sobie. Aż ciarki przechodzą po plecach!

Werdykt

Zwycięzca jest tylko jeden: w kategorii wyścigów samochodowych Gran Turismo 3 nie ma sobie równych. Żadna inna gra nie łączy tak wielu znakomicie dopracowanych elementów. W tej produkcji współgra praktycznie wszystko: olbrzymia liczba rewelacyjnie przedstawionych samochodów, niesamowicie wymodelowane trasy, kilka różnych modeli jazdy, kapitalna grafika i dźwięk czy wreszcie prawie nieograniczony czas, jaki spędzamy na zabawie. Oczywiście powinniśmy pamiętać, że GT3 nie oferuje miłośnikom Formuły 1 oryginalnych bolidów i tras. Zrobi to jedynie wyspecjalizowana gra symulacyjna traktująca wyłącznie o tym sporcie. Mimo to krzyczymy zgodnym chórem: dla Gran Turismo 3 warto kupić PlayStation 2!

Rekordowe wyścigi

Sony ma prawdziwe powody do dumy. Jak dotąd Gran Turismo 3 A-spec jest najlepiej sprzedającą się grą wszech czasów! W samej tylko Anglii przez pierwsze dwa dni od premiery grę nabyło aż 120 tysięcy amatorów wyścigów. Prawdziwa gorączka wybuchła w Stanach Zjednoczonych, gdzie w błyskawicznym tempie z półek zniknął ponad milion egzemplarzy. Podobny szał ogarnął Japonię, w której sprzedano ponad 500 tysięcy... samych kierownic do Gran Turismo 3! Firma Sony Polska przygotowała interesującą propozycję dla niezdecydowanych amatorów szybkości. Za 1899 złotych dostajemy nowiutką konsolę PlayStation 2 wraz z wymarzonymi wyścigami Gran Turismo 3.

	GT3	Reszta
Samochody	idealne	poligonalne
Trasy	śliczne	liczne
Model jazdy	wymarzony	wyważony
Opcje i długość	jedna na zawsze	wiele na długo
Grafika	powalająca	kusząca
Dźwięk	realistyczny	fantastyczny



Tajne kody

WSZYSTKO GRA!

Spis kodów

Razem z Aline Cedrac poznajemy tajemnicę mrocznego domostwa i odnajdujemy jej ojca. Jak przystało na grzeczną dziewczynkę, nasza bohaterka strzela rzadziej niż Edward Nieustraszony. W zamian za to rozwiązuje wiele niedostępnych wcześniej zagadek, których rozwikływanie sprawia nam równie dużo satysfakcji.

ALONE IN THE DARK

Aline w krainie strachów

strona 52

Podniebne popisy

strona 56

World Destruction League: War Jets

Maksimum akcji

strona 57

Max Payne

Wsady nie od parady

strona 58

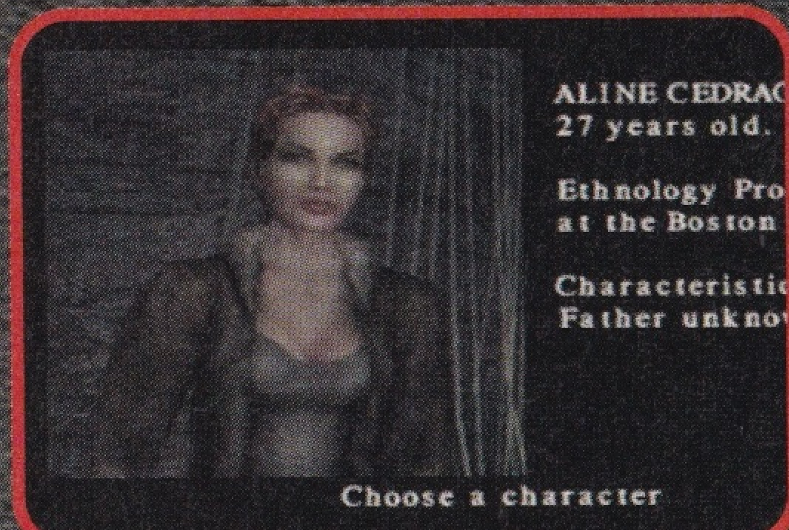
NBA Showtime

Magią i mieczem

strona 59

Castlevania: Circle of the Moon

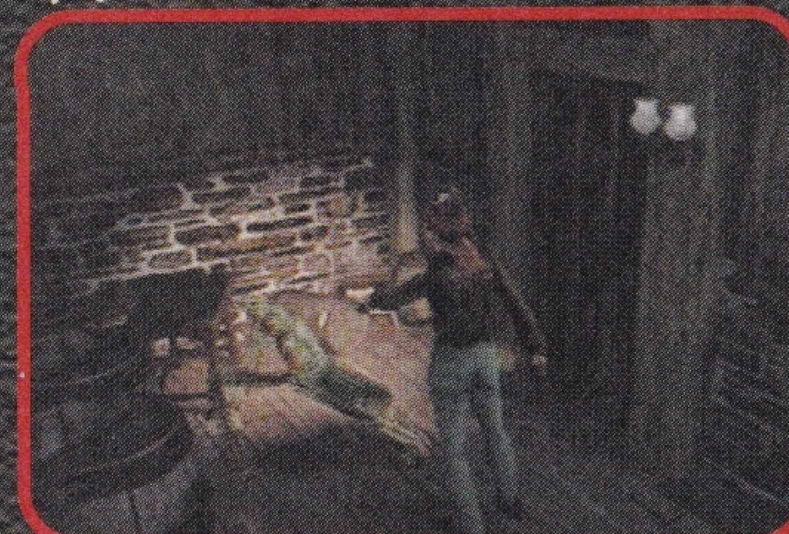
Tym razem wcielamy się w Aline Cedrac i wkraczamy do mrocznego domostwa w poszukiwaniu ojca. Czeka na nas mniej potworów, ale za to więcej zagadek



Po dokonaniu wyboru bohaterki nasze zadanie jest proste. Zapalamy latarkę i spacerujemy po dachu, po czym Aline spotyka Edwarda Carnby'ego. Po rozmowie wchodzimy do budynku przez okno i w środku rozmawiamy ze staruszką leżącą na łóżku.



Dostajemy od niej mały kluczyk. W pokoju znajdują się jeszcze: pismo naukowe (na biurku pod oknem), apteczka (na stoliku w rogu pomieszczenia obok łóżka staruszki) oraz wisiorek zapisu (koło drzwi wyjściowych). Zanim weźmiemy wisior, czeka nas krótka rozprawa z wężem, który schodzi z dywanu. Nie zbliżamy się do niego, lecz przez cały czas kierujemy na drania promień latarki. Po kilku chwilach naświetlania wąż znika. Wychodzimy przez drzwi i trafiamy na korytarz – na jego końcu znajduje się wyłącznik światła.



Biegniemy tam szybko i używamy wyłącznika. Dzięki temu znika przebywający tu potwór. Na korytarzu znajdują się jeszcze jedne drzwi. Wchodzimy do środka.

Lawirujemy pomiędzy potworami tak długo, aż znajdujemy klucz oraz paczkę z amunicją. Nie zapominamy też o wisiorze zapisu. Zaglądamy za drzwi ze znakiem podkowy – na końcu krętego korytarzyka znajdujemy pudełko nabojów do śrutówki, którą zdobędziemy niebawem. Wracamy na korytarz z zapalonym światłem i udajemy się do zamkniętych drzwi. Otwierają się po użyciu zdobytego wcześniej klucza.

Za drzwiami są schody. Szybko schodzimy na półpiętro, gdzie Aline postanawia podsłuchać rozmowę toczącą się za zamkniętymi drzwiami. Potem schodzimy na sam dół, zapalamy światło, korzystając z wyłącznika na ścianie i wchodzimy w jedyne znajdujące się tu drzwi. Obchodzimy pokój, na szafce znajdujemy amunicję do pistoletu, podchodzimy do wyłącznika i gasimy światło. Teraz okazuje się, że wewnątrz fosforyzującej gabloty leży pistolet. Używamy kluczyka otrzymanego od starszej kobiety i bierzemy najsłabszą broń w całej grze.



Gdy zabieramy tę małą, ale jednak pożyteczną pukawkę, w pomieszczeniu materializuje się obrzydliwy potwór. Rozwalamy go i podchodzimy do drugich drzwi. Po ich otwarciu widzimy uciekającą postać. Rzucamy się za nią w pogoń. Po wyjściu na korytarz zapalamy światło, a następnie idziemy przed siebie. Po chwili zatrzaskują się drzwi, za którymi ukrył się zbieg.

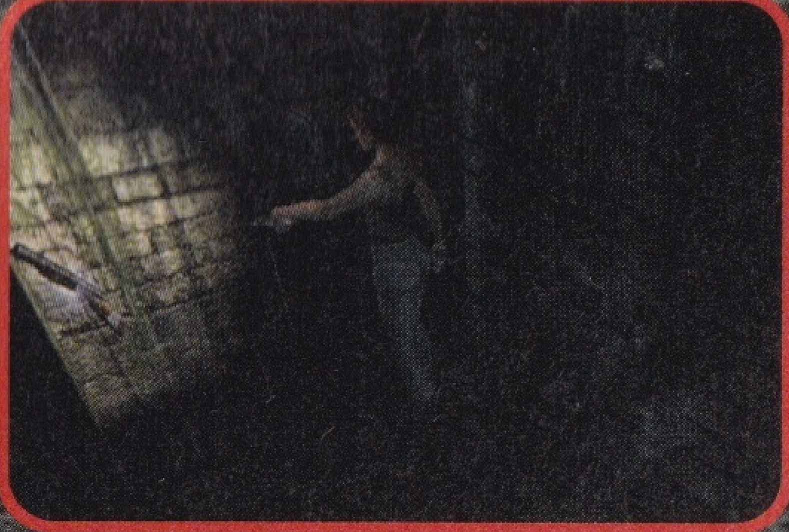
Wchodzimy w drzwi koło schodów i idziemy do końca korytarzyka. Tam spotykamy profesora Mortona zapędzonego w kozi róg. Niestety po rozmowie wredny wróg uziemia naszą bohaterkę.



ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE



Aline budzi się w zamkniętym pomieszczeniu. To sypialnia profesora. Przeglądamy znajdujący się tu pamiętnik, bierzemy trzy apteczki i klucz. Za lustrem jest ukryte przejście. Korzystamy z niego. Na półpiętrze w rogu sali leży trójrurka. Przyda się! Trójrurka to broń podobna do dubeltówki z dodatkową lufą. Jest znacznie skuteczniejszym narzędziem zagłady niż rewolwer.

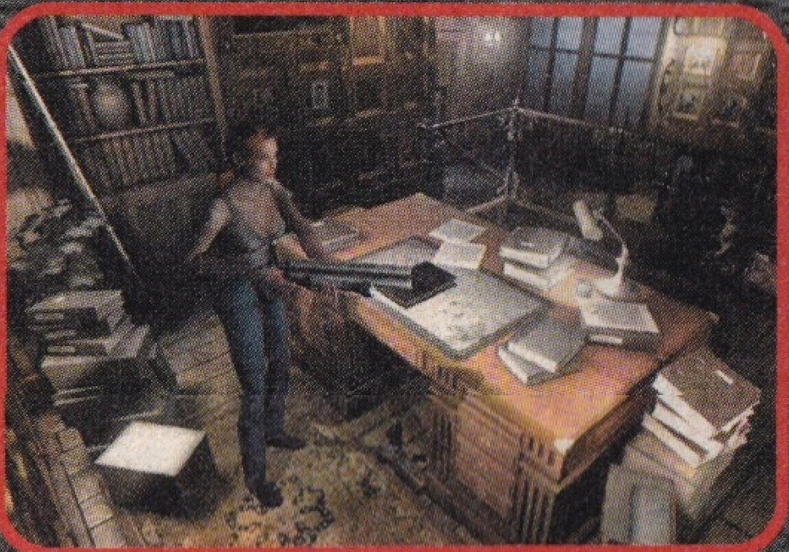


Na samym dole są zamknięte drzwi z wizjerem oraz apteczka. Przez wizjer warto popatrzeć, żeby dojrzeć, co ciekawego dzieje się za drzwiami. Trzeba przyznać, że Aline ma stąd dużo bardziej interesujący widok niż Edward. Wracamy do sypialni, gdzie dochodzi do spotkania z Edwardem Carnbym. Kończy się ono w taki sposób, że Edward podsadza naszą bohaterkę, która dzięki tej pomocy wspina się na górę.

Po obejrzeniu dziwnego lustra zabieramy apteczkę i wracamy na górę. Po pokonaniu dwóch potworów – najlepiej wykorzystać w tym celu wyłącznik światła – szybko wracamy do pokoju. Tutaj oglądamy kolejne przerywniki filmowe.

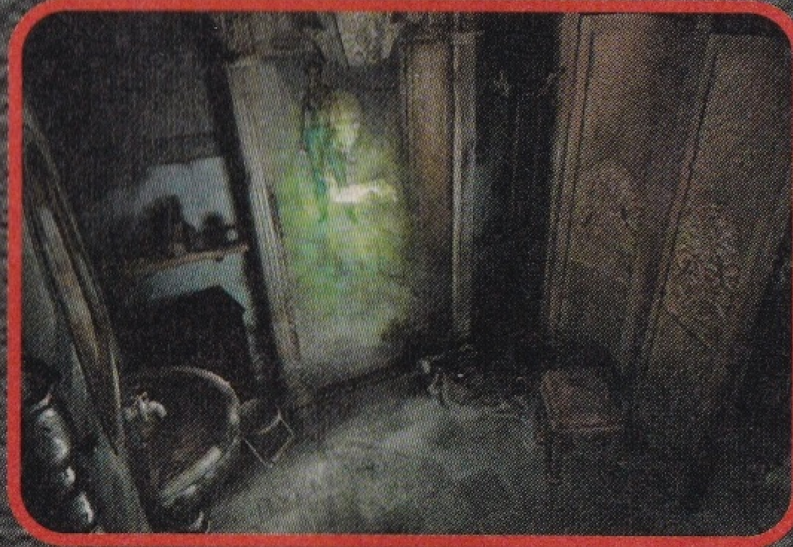
Okazuje się, że tajemnicza zjawa potrzebuje pewnego lustra. Wyruszamy więc na poszukiwanie zwierciadła. Idziemy przez znane korytarze, aż w końcu docieramy na poddasze domostwa.

Potem schodzimy na półpiętro i otwieramy wielkie drzwi. Wchodzimy w pierwsze drzwi po lewej stronie. Jesteśmy w biurze – znajdujemy w nim lustro, apteczkę oraz granatnik.



Znajdujemy tutaj także pamiętnik, na który rzucamy okiem, a także bezużyteczny na razie projektor. Po zebraniu wszystkich przedmiotów wychodzimy z biura i oglądamy animację, po której spod jednych drzwi wypływa krew.

Niebawem dochodzi do desantu małych, pająkowatych stworków, które rozwalamy strzałami z rewolweru. Znajdujemy wyłącznik światła, po czym wchodzimy w drzwi prowadzące do sypialni. Po podejściu do łóżka słyszymy ciche szepty. Jest tu pudełko amunicji do śrutówki. Bierzemy je, podchodzimy do lustra i oglądamy scenkę. Następnie przechodzimy przez zwierciadło. Tu rozmawiamy ze wzmiankowanym w licznych materiałach znajdowanych w posiadłości niesławnym Judasem Decerto. Nikczemnik stara się nas nakłonić do przekazania mu znalezionego zwierciadła. Spełnienie jego prośby nagradzane jest ciekawym filmikiem oraz... karane natychmiastowym końcem gry. Dlatego też nie należy zgadzać się na tę propozycję.

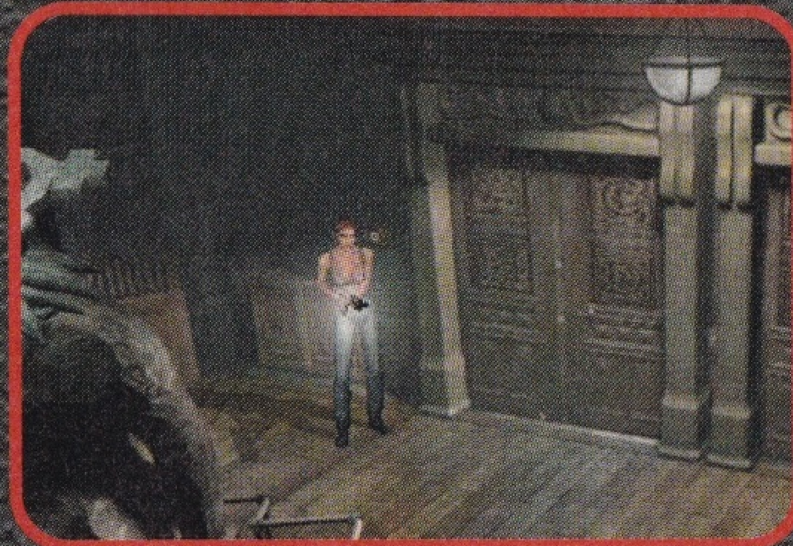


Nie oddajemy więc lustra i obserwujemy, jak nasza bohaterka je rozbija. Po roztrzaskaniu tafli Aline dostaje statuetkę bizona. Teraz wychodzimy i oglądamy kolejną animację, tym razem z udziałem pana Edenshawa. Po filmiku i rozmowie z nim udajemy się w kierunku drugiej sypialni – najpierw wychodzimy lewymi drzwiami, potem przemierzamy korytarz do samego końca. Tam otwieramy drzwi prowadzące do następnej sypialni.



Jeśli znamy angielski, czeka nas tu mnóstwo interesującej lektury – list, dziennik oraz książka. Po zapoznaniu się z ich treścią podnosimy jeszcze naboje, po czym podchodzimy do lustra, kilkakrotnie w nie strzelamy i ze skrytki wyjmujemy następny ciekawy dokument.

Po wyjściu z pomieszczenia Aline po raz kolejny postanawia odwiedzić swoją starą znajomą – Lucy. Ta zaś nagradza naszą dzielną dziewczynę szklanym pryzmatem. Po jego otrzymaniu wracamy na schody i dostajemy się do pracowni z projektorem. Po zgaszeniu światła używamy szklanego pryzmatu oraz latarki, aby obejrzeć ciekawy film. Następnie bierzemy mapę biblioteki. Wracamy na schody, złazimy na pierwsze piętro i otwieramy wielkie wrota pod schodami: to właśnie wejście do biblioteki.

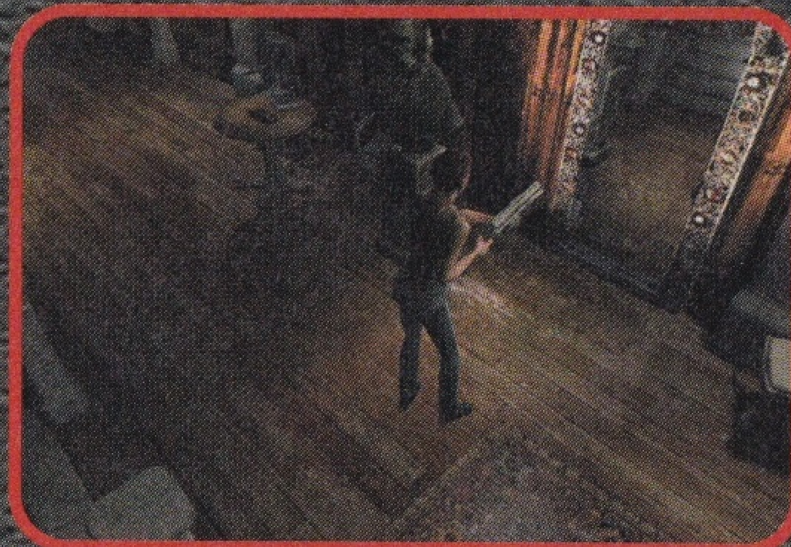


W środku znajdujemy granaty oraz pamiętniki. Na drugim piętrze galerii znajduje się wejście do ukrytego pomieszczenia – warto je odwiedzić, bo są w nim trzy zestawy granatów. Potem wchodzimy jeszcze po drabinie do znajdującej się na górze galerii, a stamtąd trafiamy na balkon, gdzie powiększamy zapasy o kolejne granaty.

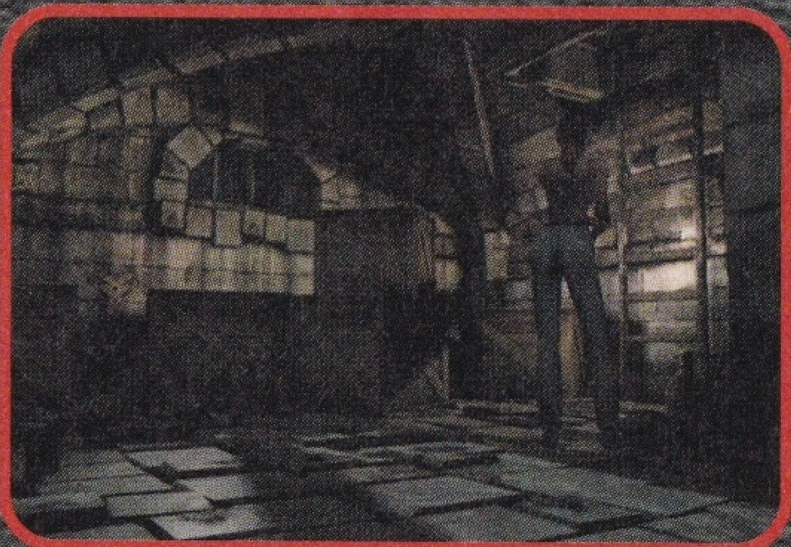
Na samym dole zwracamy uwagę na jedną z szaf pośrodku. Znajdują się tu cztery atrapy książek. Za nimi jest konsoleta, na której wpisujemy kod – 1991. Znajdujemy tu tabliczki abkańskie, granaty, trzy apteczki i wisiorek zapisu. Ponadto jest tu przycisk. Gdy jesteśmy gotowi, korzystamy z niego i zaczyna się zabawa z bossem. Używamy granatnika – kilka celnych strzałów rozwiązuje sprawę. Jest tylko jedno ale...



Pamiętamy, że biegający wróg jest nietykalny – trafiamy go tylko wówczas, gdy nas atakuje. Po pokonaniu Howarda zabieramy połówkę medalionu leżącą w zbiorniku, z którego wyszedł potwór. Po zabraniu tego przedmiotu wracamy do Lucy. Od niej dostajemy drugą połówkę medalionu. Logika nakazuje połączenie obydwóch pasujących do siebie elementów. Po złączeniu połówek medalionu ruszamy do głównego holu, gdzie wkładamy medalion do wybrakowanego lustra. Tak właśnie otwiera się droga na drugą stronę.



W piwnicy znajdujemy drabinę, dzięki której dostajemy się na górę – klapę w suficie Aline otwiera sama.

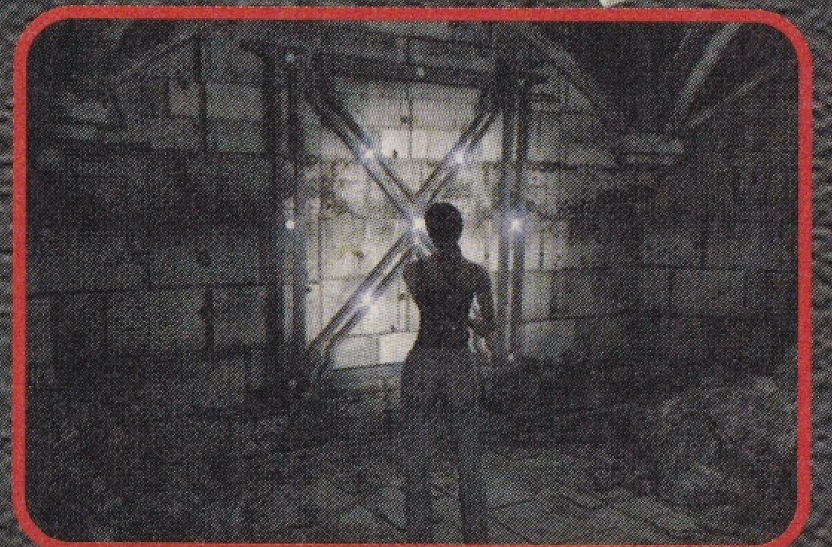


Trafiamy do szklarni, gdzie dochodzi do następnego spotkania z Edenshawem. Po pogadance odnajdujemy granaty, po czym udajemy się do drzwi. Gdy je mijamy, na arenę ponownie wkracza Howard Morton. Uciekamy przed nim aż na cmentarz. Przeszukujemy to miejsce i znajdujemy wisior zapisu oraz naboje. Potem biegniemy do grobowca – tam znajdujemy schronienie przed goniącym nas potworem.



Jeden z grobowców jest otwarty. Wchodzimy do środka i podnosimy apteczkę oraz wyrzutnię rakiet. Z pomnika zabieramy natomiast mały przedmiot, który w połączeniu z latarką pozwala nam przeczytać napis na płycie.

Po lekturze wracamy do głównej sali i idziemy do ściany z kilkunastoma przyciskami. Jest ich w sumie 13. Nasze zadanie polega na oświetleniu ich w taki sposób, jakbyśmy rysowali dużą literę M. Do wykonania tej czynności przydaje się pad analogowy.



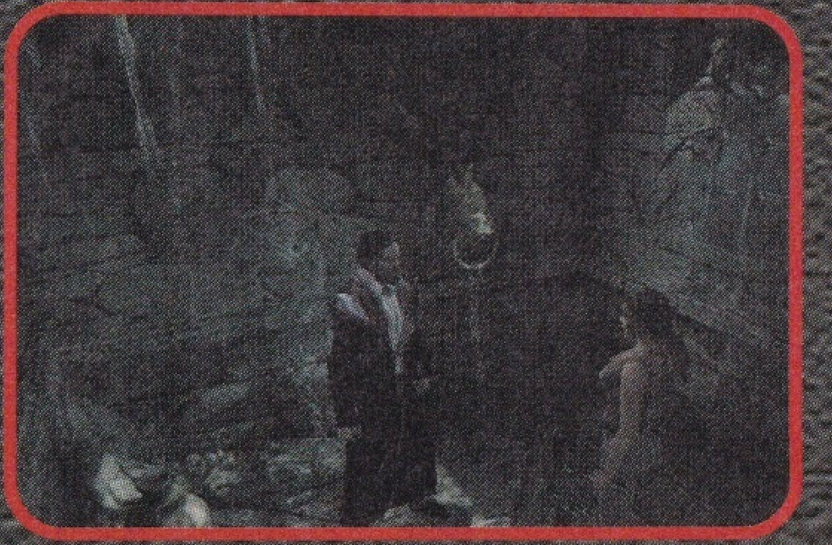
Po uporaniu się z tą zagadką podchodzimy do otwartego grobowca i badamy jego zawartość – zwłoki, przy których jest dokument. Potem ruszamy korytarzem, a po wydostaniu się na zewnątrz kierujemy się w stronę urwiska. I tak właśnie kończy się pierwsza płyta z grą.

Druga płyta

Akcja zaczyna się szybko. Lawirując pomiędzy potworami, idziemy naprzód, aż do momentu, kiedy zaczyna się filmik. Po nim podchodzimy do drzwi, skręcamy w prawo i ruszamy na koniec ścieżki. Znajdujemy tutaj amunicję. Teraz wracamy do wrót i po roślinkach włazimy na dach.



Odszukujemy schody, po których schodzimy na sam dół aż do sali z murkiem i dwoma pieskami. Po minięciu przeszkody i rozprawieniu się z zombiakiem trafiamy do drzwi, za którymi ukrywa się Obed Morton. Po rozmowie z nim podnosimy wisior zapisu oraz czarną metaliczną kartę.



Następnie wychodzimy, kierujemy swoje kroki w stronę drzwi naprzeciwko i wskakujemy w te po lewej stronie. Schodzimy po schodach na dół i zabieramy stamtąd apteczkę, wisior zapisu oraz naboje. Potem zbliżamy się do żółtej maszyny i zabieramy z niej podstawkę do trójnoga, a także przecinak do metalu.

Tymczasem pojawiają się potwory, które próbują przeszkodzić nam w lekturze walających się tu i ówdzie dokumentów, wśród których szczególnie ciekawie wyglądają plany pewnej maszyny. Odnajdujemy drugie schody i wchodzimy na górę. Po chwili napotykamy następne potwory – kryją się one we wnęce, w której jest też odlew.

Mając wszystkie potrzebne części perforatora, wracamy do pomieszczenia z murkiem. Przeskakujemy go i wchodzimy do wnęki po lewej. Jest tu apteczka i skrzynia zamknięta na łańcuch. Przecinamy go nożycami. Ze skrzyni wyjmujemy zardzewiały klucz i kawał metalu. Wracamy na samą górę i znalezionym przed chwilą kluczem otwieramy drzwi na dachu.







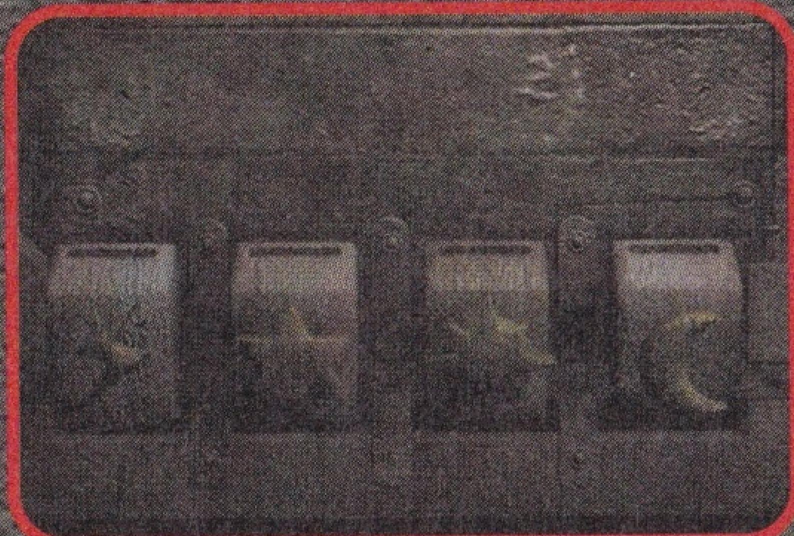
Trafiamy do warsztatu. Znajdujemy tu kilka ciekawych rzeczy, a najciekawszy jest pomarańczowy akcelerator oraz dwie części spluwy. Po połączeniu wszystkich trzech uzyskujemy nową broń – pulsar fotoelektryczny. Potem bierzemy apteczki i czytamy leżące na stole dokumenty, zaś z szafki wyjmujemy szkła. Zaraz po tym pojawiają się psy.

Idziemy do maszyny znajdującej się obok drabiny. Wsadzamy do niej odlew, a następnie kawał metalu. W ten sposób uzyskujemy lufę perforatora. Następnie rozbieramy na części podstawę trójnogu – rozkłada się ona na mniejszą podstawę oraz połowę pierścienia. Łączymy podstawę z lufą perforatora, a następnie dorzucamy do tego jeszcze pulsar fotoelektryczny.

Dumni ze swoich zdolności mechanicznych wracamy ze sprzętem do pomieszczenia z teleskopem. Przy użyciu szkiełek przyglądamy się pięknym okazom przyrody. Potem ruszamy przed siebie zdecydowanym krokiem, a następnie tak samo zdecydowanie zwalamy się w przepaść.

Wpadamy w kanał, rozwalamy przeciwnika i opuszczamy to nieprzyjemne miejsce, wychodząc na brzeg. Dla poprawienia samopoczucia zgarniamy jeszcze amunicję. Po znalezieniu się na górze drabiny wyjmujemy ze skrzyni trzy różnokolorowe karty. Jest tu także apteczka.

Następnie przechodzimy przez drzwi i wracamy do warsztatu, a potem dalej na dół, aż do miejsca, gdzie spotkaliśmy Obeda Mortona. Są tu drzwi z poczwórnym zamkiem otwieranym kartami wkładanymi w odpowiedniej kolejności: najpierw srebrna, potem złota, czerwona i na końcu czarna.

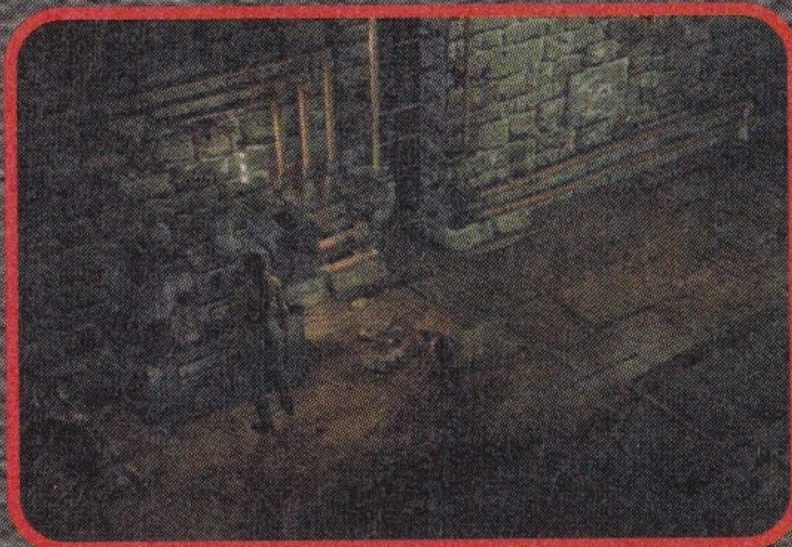


Za drzwiami znajdujemy cenny prezent w postaci wisiora zapisu i działa plazmowego, jest tu też druga połowa pierścienia.

Po zebraniu tych wszystkich fantów wchodzimy po schodach i oglądamy interesującą animowaną scenkę. Następnie na stojącej obok maszynie wstukujemy datę: 10.31.2001. Potem schodzimy na dół i podnosimy pieczęć, dwa klucze oraz statuetkę abkańską. Następnie otwieramy drzwi i wychodzimy na zewnątrz. Znajduje się tu rzeźba, wisior zapisu i granaty. Przyglądamy się rzeźbie, a wtedy zaczyna się kolejny przerywnik filmowy.



Po obejrzeniu filmu wychodzimy tylnymi drzwiami i wracamy do miejsca z początku drugiej płyty. Przechodzimy przez most. Pojawia się ulubieniec Aline – Howard. Zwiewamy przed nim i po pewnym czasie natrafiamy na płot. Po jego drugiej stronie znajduje się Edward. Chwila rozmowy i wymieniamy pieczęć na dysk. Wracamy z nim do posągu, po czym wykorzystujemy nową zdobycz. Ze skrytki wyjmujemy kamień i kolejną statuetkę abkańską. Potem łączymy dwie części pierścienia, a następnie dorzucamy świeżo zdobyty kamień. To, co uzyskujemy, łączymy z fotoelektrycznym pulsarem i wracamy do warsztatu.



Wchodzimy na samą górę po drabinie, a potem na dach. Kluczykiem odbezpieczamy blokadę, potem złazimy niżej i przełączamy wajchę, otwierając dach. Schodzimy na sam dół i uruchamiamy maszynę.

Jak to zwykle w takich sytuacjach bywa, pojawia się Howard. Nasze zadanie polega teraz na trzykrotnym zwabieniu go na środek pomieszczenia. Tam Howard przeskakuje nad anteną, w którą niekiedy wali piorun. Niestety skacze wtedy, gdy trwa przerwa w dostawie wyładowań. Trzeba to zmienić. Jak? Doprowadzamy do takiej sytuacji, w której Howard znajduje się po przeciwnej stronie anteny, gdy grzmi. Chwilę później w antenę uderza piorun – jeżeli Howard w tym momencie skacze, dostaje parę woltów. Potrzebuje trzech takich kuracji.

Po załatwieniu sprawy wyłączamy maszynę, a potem znowu ją uruchamiamy. Mamy dwie minuty na dostanie się do pomieszczenia z armatą – jest tuż obok drzwi zamkniętych wcześniej na cztery karty. Po dojściu na miejsce używamy fotoelektrycznego pulsara i trochę nadgryzamy ścianę.



Po przejściu przez dziurę podnosimy pulsar fotoelektryczny. Następnie złazimy na dół i idziemy naprzód aż do spotkania z Edwardem. Teraz czeka nas romantyczny spacer we dwoje. Po pewnym czasie natrafiamy na drzwi. Wchodzimy do środka i mniej więcej w połowie korytarza obracamy się w prawo. Jest tam klapa, pod którą kryje się kilka fajnych zabawek.



Znajdujemy między innymi pistolet elektryczny i baterie do niego, dziesięć apteczek i wisiorek zapisu. Po chwili wychodzimy do głównej sali, gdzie Edenshaw właśnie mocuje się z Alanem Mortonem. Niestety wygrywa ten drugi. Po chwili oglądamy film i na ciemną stronę przedostaje się cała trójka postaci – Aline, Edward i Morton.

Ruszamy przed siebie. Idziemy tak do czasu, gdy Aline z własnej inicjatywy wchodzi na drabinę. Potem jeszcze kawałek i trafiamy na schody, a stamtąd – do świątyni. Dalej czeka nas krótki spacer, a następnie rozsiadamy się wygodnie i oglądamy film.

Potem podchodzimy do każdego z przycisków na stole i przełączamy go. Odwracamy się i z półki zabieramy medaliony. I tak w sumie sześć razy – siódmy przycisk ponownie otwiera schody.



ALONE IN THE DARK



Po zdobyciu sześciu medalionów wychodzimy ze świątyni i wdrapujemy się po drabinie. Potem zeskakujemy na dół i bierzemy worek na wodę. Jego zawartość – uzupełniamy ją w małych zielonych fontannach – działa tak samo jak apteczka. Następnie umieszczamy medaliony w odpowiednich miejscach. Po zakończeniu sprawy zabieramy wisior zapisu i piramidkę. Wracamy do świątyni i wsadzamy przedmiot w posąg.



Po animacji zabieramy głowę i idziemy do sali, gdzie Aline sama weszła po drabinie. Schodzimy na dół i trafiamy do wielkiej sali wypełnionej lawą.

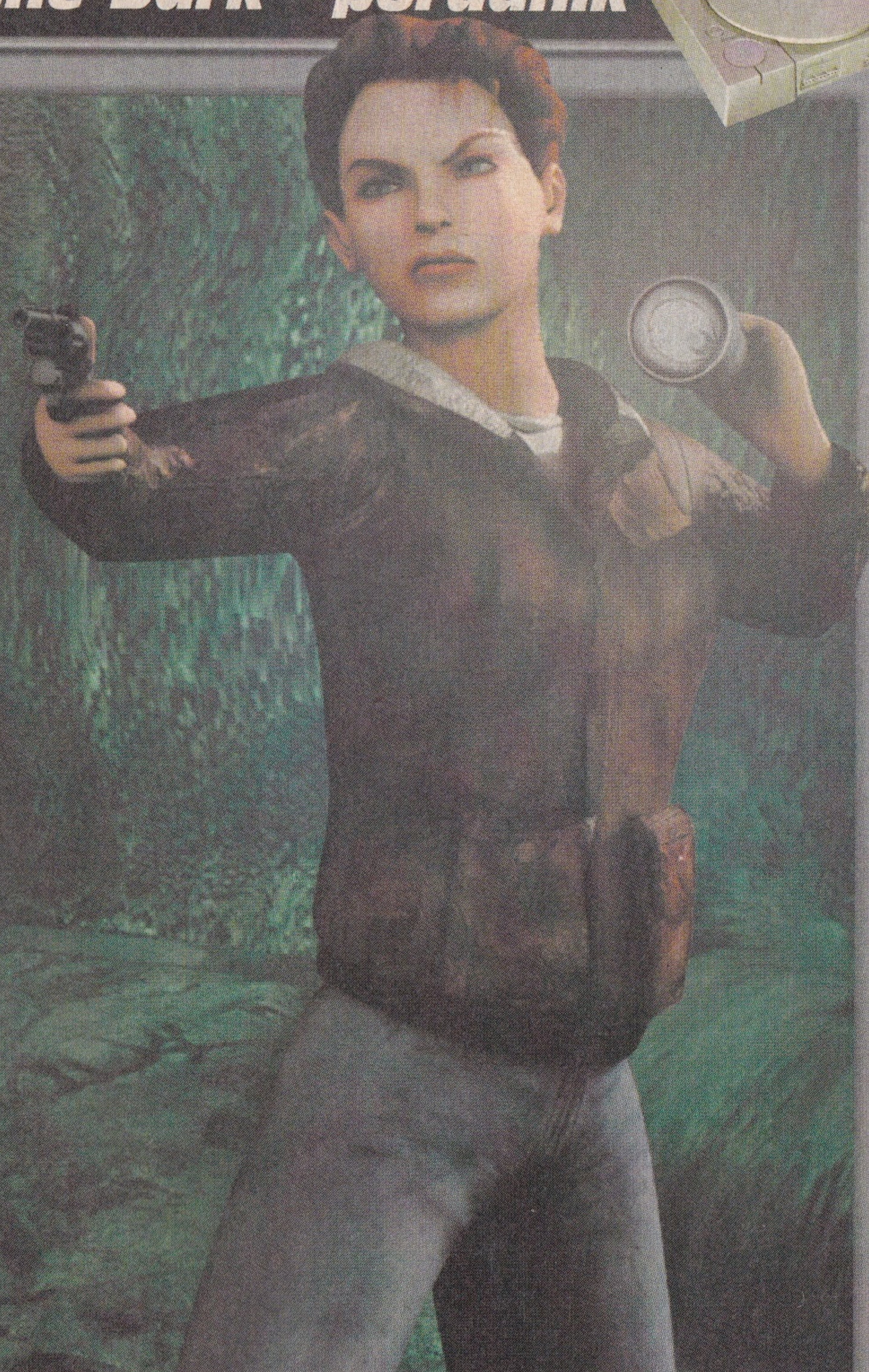
Po odnalezieniu wyjścia ruszamy prosto aż do mostku. Potem biegniemy dalej, wchodzimy na półkę i oglądamy animację. Teraz wracamy do mostka i po linie złazimy na dół. Po kilku krokach oglądamy następny przerywnik filmowy i dostajemy ostatnią statuetkę abkańską. Schodzimy na dół i ruszamy przed siebie. W końcu odzywa się Johnson. Po rozmowie pędzimy dalej, wskakujemy do wody i brodzimy przed siebie. Po załatwieniu przeciwnika wychodzimy z pomieszczenia i odbieramy kolejne połączenie od Johnsona. Potem zeskakujemy na dół. Kierujemy się w stronę wyjścia, a po jakimś czasie oglądamy jeszcze jedną animację. Wskakujemy na przewrócony słup i oglądamy kolejny filmik. Kiedy się kończy, jak najszybciej podbiegamy do Obeda. Najlepiej, aby był blisko słupa.



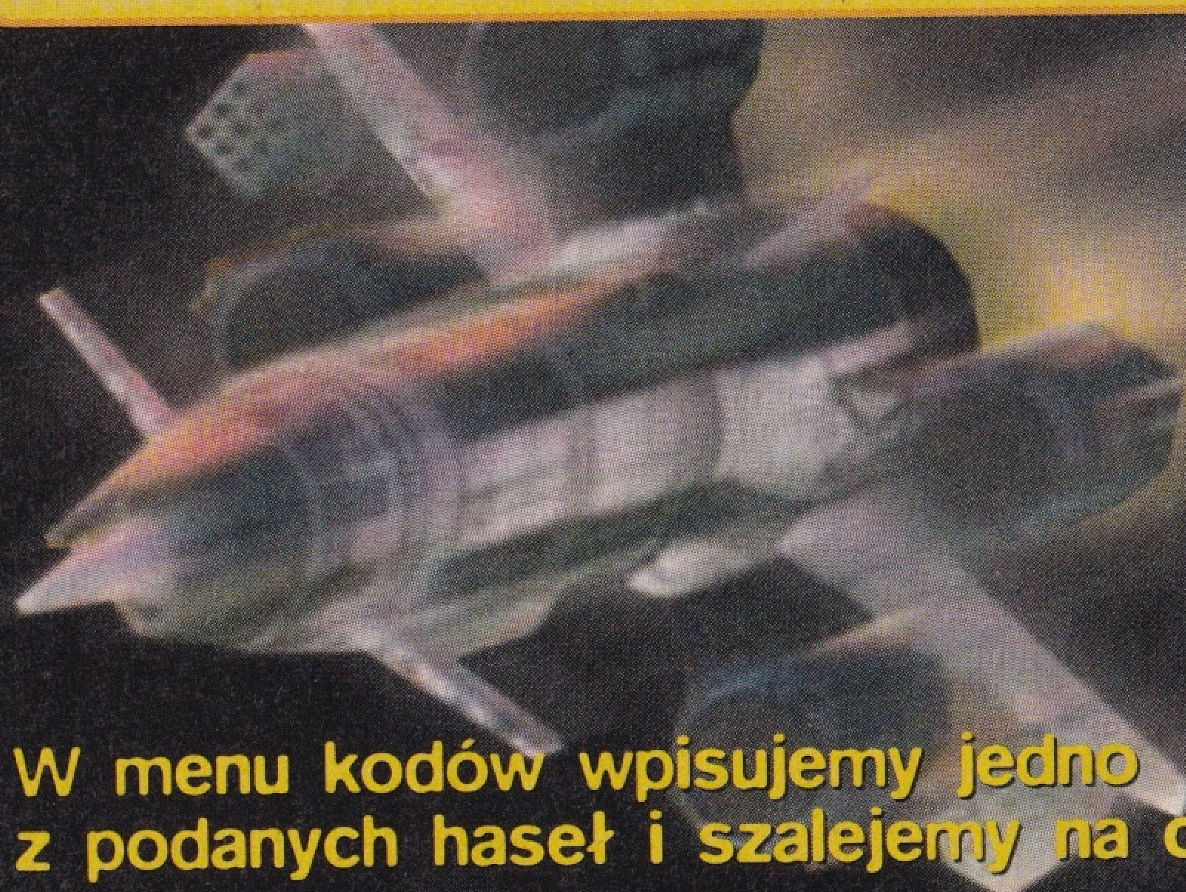
Używamy na Obedzie elektrycznej spluwy. Gdy drań jest chwilowo obezwładniony, przemykamy obok niego. Następnie wchodzimy do kolejnego pomieszczenia, zbliżamy się do stołu i umieszczamy na swoim miejscu znalezioną wcześniej głowę.



Po chwili pojawia się Carnby i tym miłym akcentem kończy się gra. Zwycięstwo!
PS. Warto obejrzeć napisy do końca.



World Destruction League: War Jets





W menu kodów wpisujemy jedno z podanych haseł i szalejemy na całego!

Oszustwo



Wpisujemy kod ZTJRWLDW i oszukujemy na całego

Gruba Berta



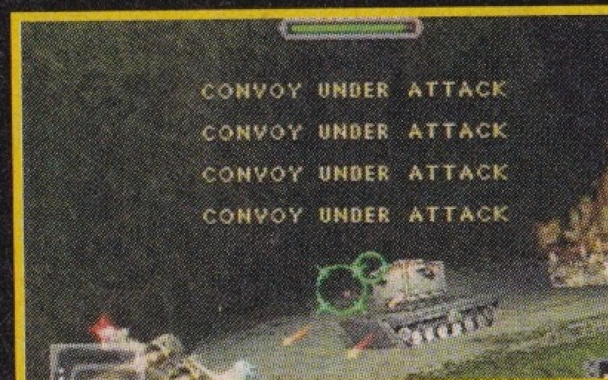
PNFL sprawia, że nasze giwery są wieeeelkie

Wielkie bum!



Kluczem do zabawy minibombami atomowymi są literki FTMN

Bombowo



Bombowe bronie daje nam kod CDDDHLR

Nietykalni



Po wklepaniu MRCHBB jesteśmy niezniszczalni

Twardziele



Większą odporność na ataki zapewnia kod CHNKY

Przez ściany



Przemykamy przez ściany, podając hasło SNKY

Moc z nami



Wklepujemy GVTBCK i mamy stałą dostawę mocy

Duża prędkość



Szybsze statki daje nam kombinacja STBLT

Nigdy za mało



Nigdy nie wzgardzimy ekstrakasą. Daje ją nam WRCHST

Biznesplan



Litery KCHNG podwajają ilość gotówki w portfelu

Jak stal



Wklepujemy FLYNGTNK i mamy superpancerz

Uzbrojenie



Najlepiej uzbrojony pojazd na świecie daje nam kod NFCH

Darmocha



Darmowa amunicja pojawia się po wpisaniu SPW

Armada



Szalejemy każdym statkiem, wpisując kombinację SHWRM



Max Payne

Dzięki tajnym kodom PLAYA Max Payne nareszcie mści się na bandytach

Dopisujemy parametr

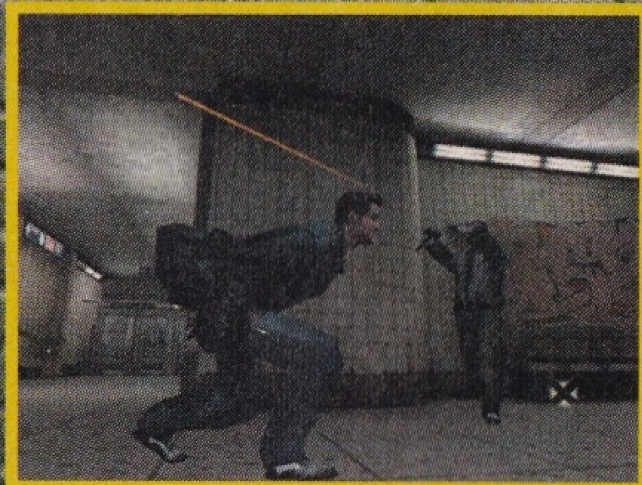
Wpisz nazwę programu, folderu, dokumentu lub a… internetowego, a zostanie on otworzony przez syst…

C:\Program Files\Max Payne\MaxPayne.exe -developer

OK | Anuluj | Przeglądaj...

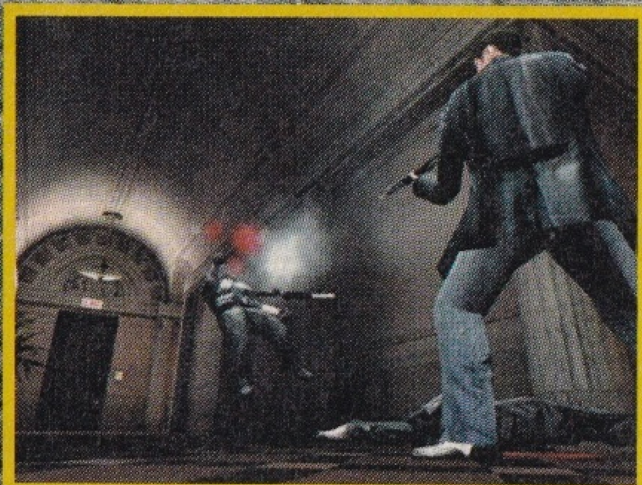
Uruchamiamy grę z parametrem -developer. W czasie zabawy wciskamy F12 i wpisujemy kody

Nieśmiertelny



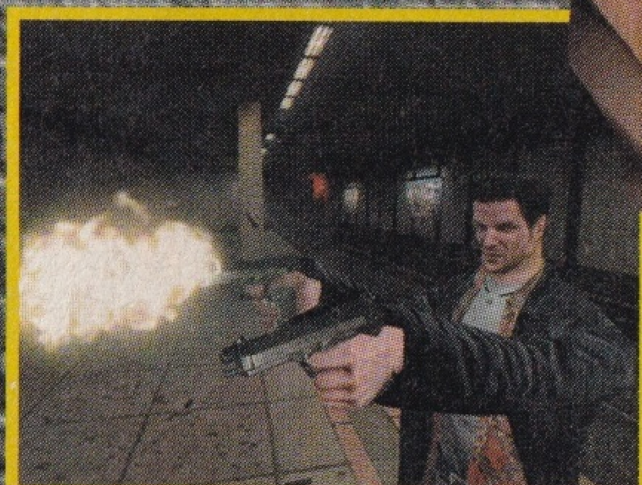
Aby unieśmiertelnić Maxa, wpisujemy god. Kod mortal usuwa ten efekt

Max na maksa



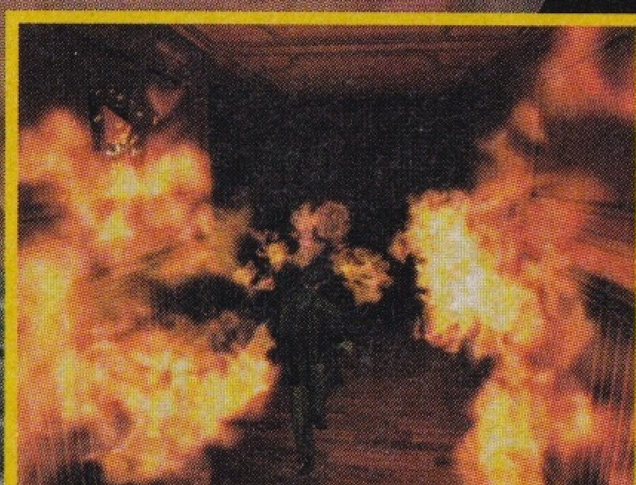
Getallweapons daje nam wszystkie dostępne bronie

Arsenał



Po wpisaniu getinfiniteammo kończą się problemy z amunicją

Duch



Przez ściany przechodzimy dzięki noclip. Noclip_off wyłącza efekt

Końskie zdrowie



Wpisujemy c_addhealth (100) i nasze zdrowie zwiększa się o 100

Jak kangury



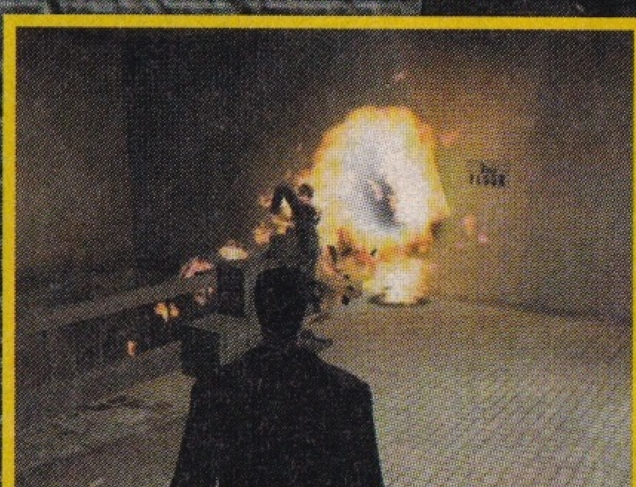
Wklepujemy jumpX i skaczemy! Jako X wpisujemy na przykład 10

Snajperka



Komendą GetSniper załatwiamy sobie karabin snajperski

Demonstrant

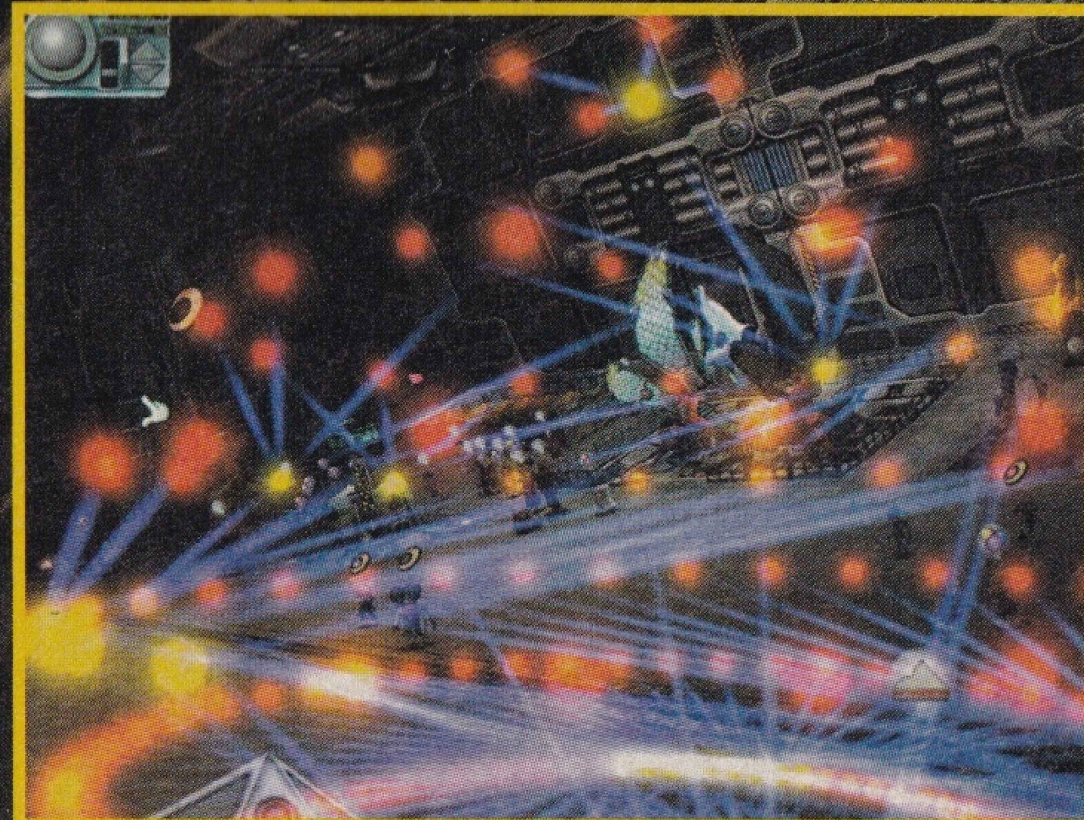


Wklepujemy GetMolotov i walczymy koktajlami Mołotowa

Startopia

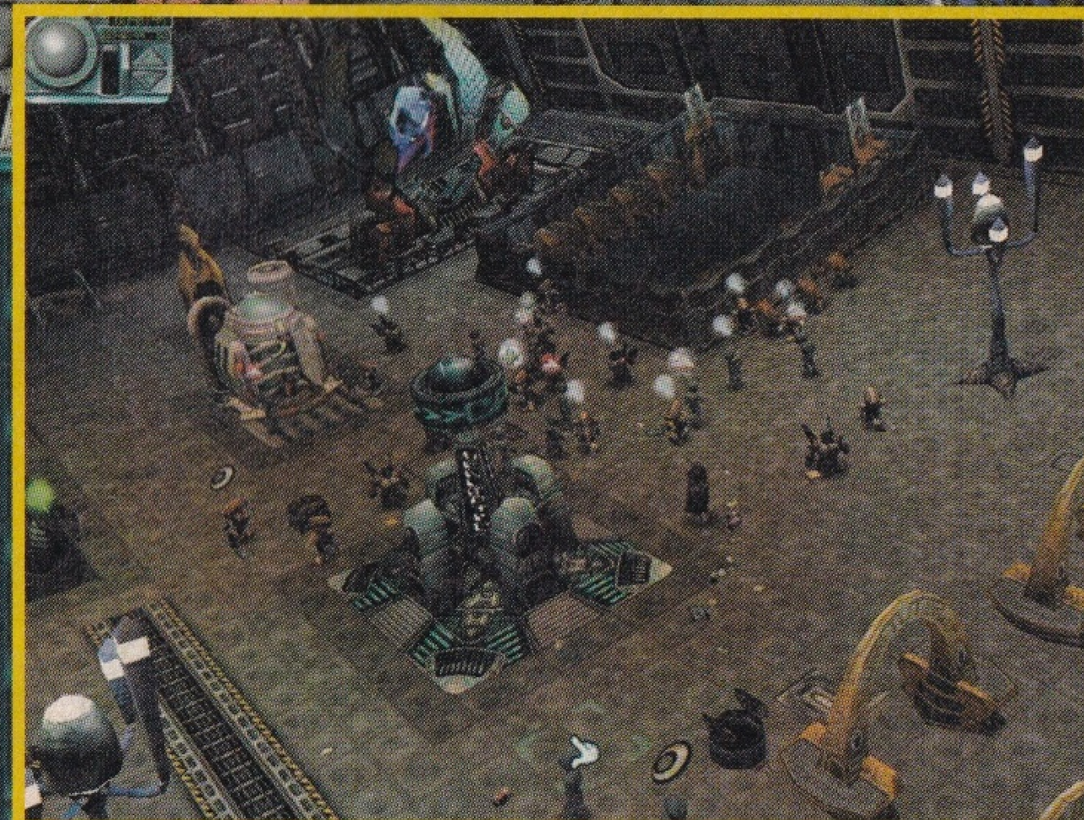
Po rozpoczęciu gry wciskamy F12 i w oknie, które się pojawia, wpisujemy jeden z tajnych kodów podanych poniżej

Przyspieszenie



Przytrzymujemy F11 i wpisujemy RSHIFTSPEEDUP. Teraz przyciskamy prawy Shift oraz klawisz > i w ten sposób przyspieszamy upływ czasu

Spowolnienie



Przytrzymujemy F11 i wpisujemy RSHIFTSPEEDUP. Teraz przyciskamy prawy Shift oraz klawisz < i w ten sposób spowalniamy upływ czasu

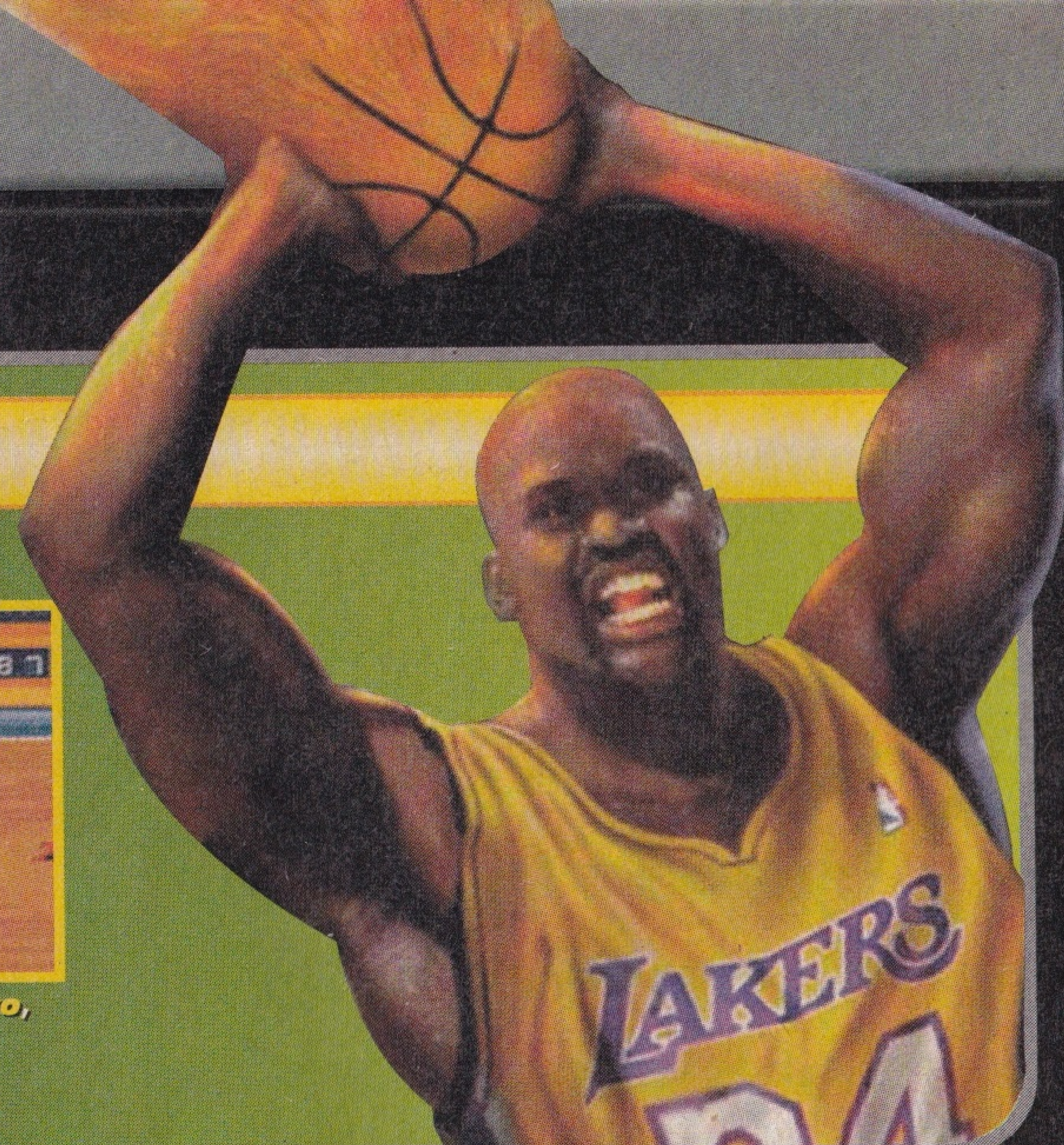
Jak na Spectrum



Jeśli chcemy zobaczyć, jak nasza gra wyglądałaby na antycznym komputerze Spectrum, przytrzymujemy klawisz F11 i wpisujemy CLIVEROOLZ



NBA Showtime



Para w nogach



Po wciśnięciu Góra, B, A, Góra, B, A, Góra, B, A nasi zawodnicy mają nieskończone turbodoładowanie

Nowe miejscówki



Na nowych boiskach gramy po wciśnięciu Lewo, Lewo, A, A, Lewo, Dół, Prawo, B, A

Ekstraliga



Wciskamy: Góra, A, Dół, B, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, B, A i gramy jedną z wielu nowych dodatkowych drużyn

X-Men: Wolverine's Rage



Wszystkie tajne kody wpisujemy na specjalnym ekranie, otwierającym dostęp do poziomów

Druga część



Głowa Wolverine'a, Pazury, Znak X-Mena, Ciało

Trzecia część



Pazury, Tygrys, Ciało, Głowa Wolverine'a

Tokio



Czaszka, Głowa Wolverine'a, Znak X-Mena, Pazury

Laboratorium



Pazury, Niebieska Głowa, Znak X-Mena, Czaszka

Laboratorium 2



Czaszka, Znak X-Mena, Pazury, Tygrys

Koniec Gry



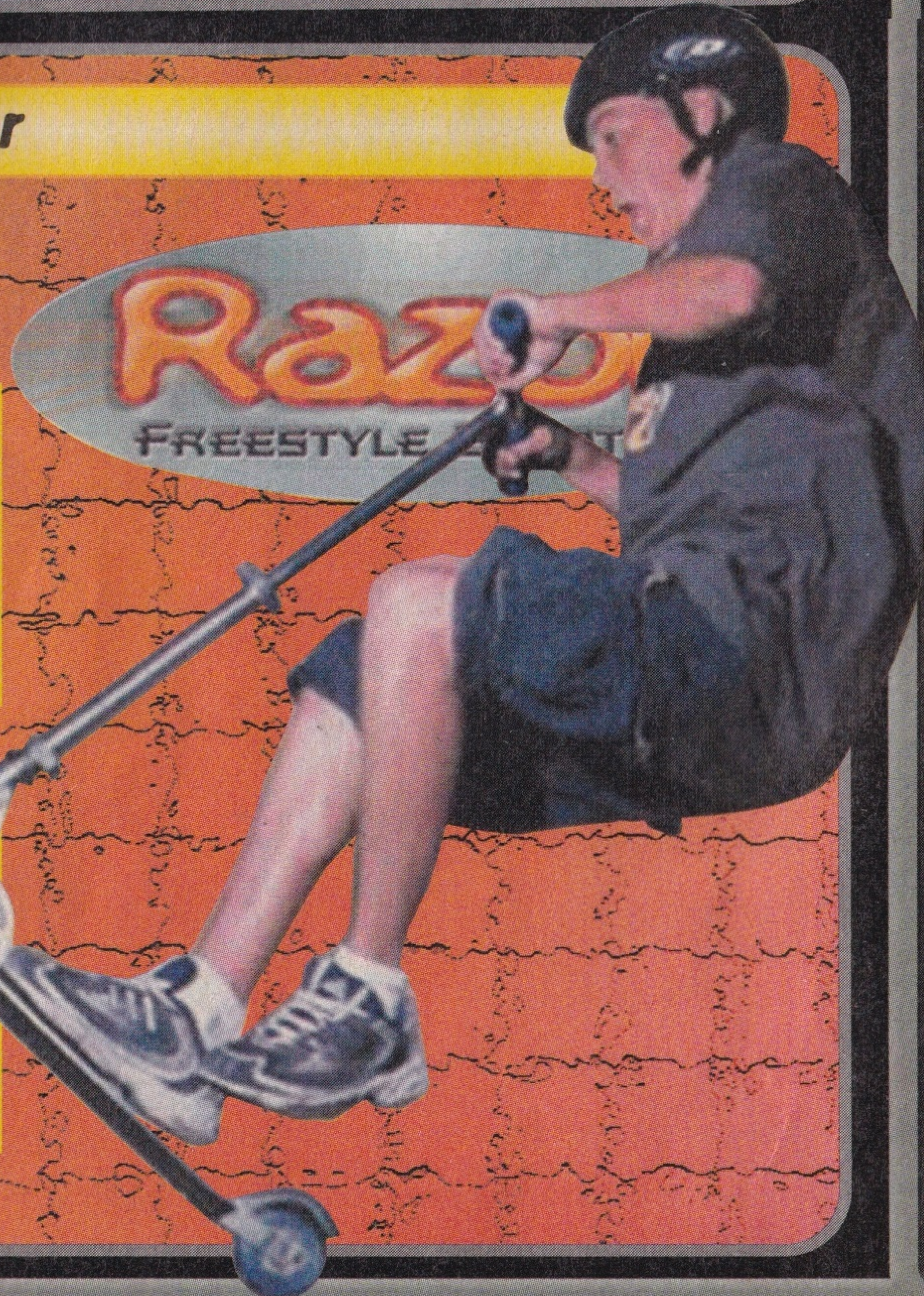
Niebieska Głowa, Czaszka, Znak X-Mena, Głowa Kobiety

Nowy strój



Na ekranie tytułowym Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, B, A

Razor Freestyle Scooter



Kody do poziomów wpisujemy w menu Password

Poziom drugi



Wpisujemy:
Y2QXMZNHNLLQLBLM9L

Poziom trzeci



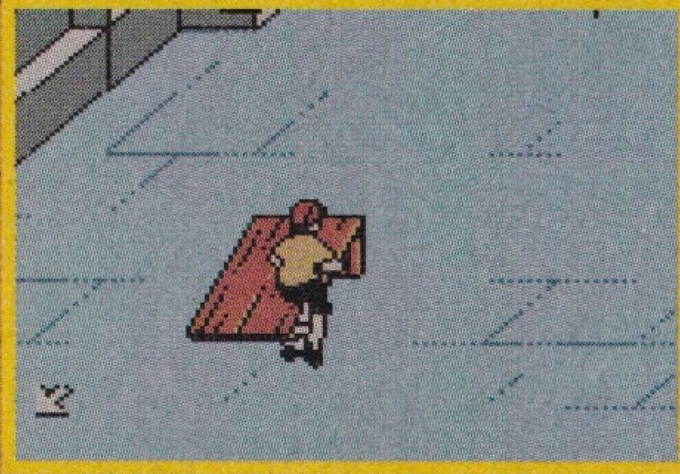
Wpisujemy:
5J37W5P:QLLLLVMMOL

Poziom czwarty



Wpisujemy:
YWGBRDTTTOOLLBHXWS

Poziom piąty



Wpisujemy::
HOSQTNVTWOOOVBHYNS

Poziom szósty



Wpisujemy:
2111YQ7TYO1OZBHVFS

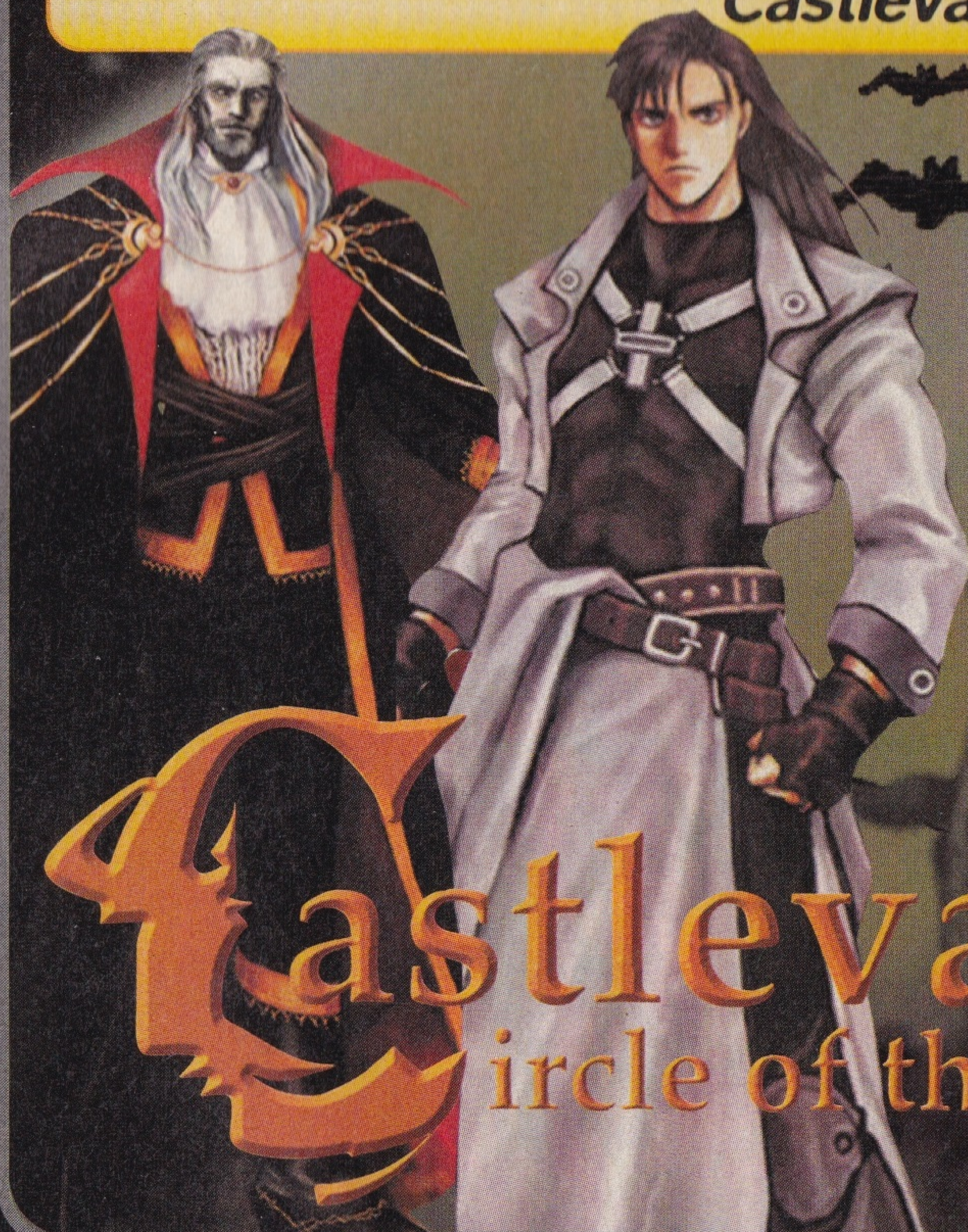
Poziom siódmy



Wpisujemy:
M2D98XBTOO2O2BHWBS

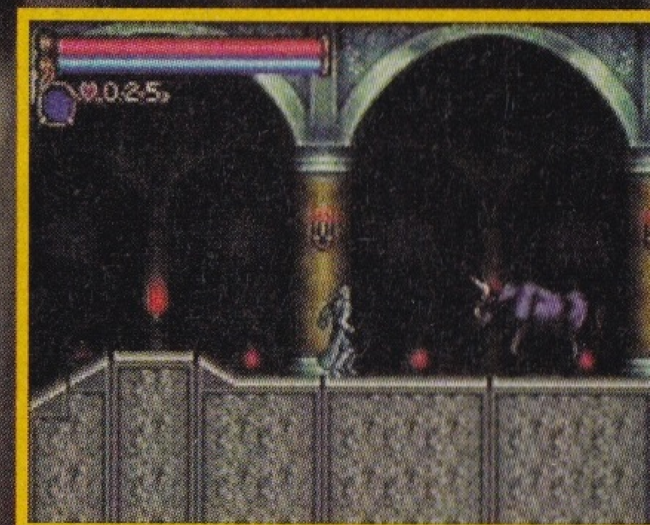


Castlevania: Circle of the Moon



Przechodzimy grę kilka razy, a dzięki tajnym kodom PLAYA nasz bohater staje się coraz potężniejszy

Więcej magii



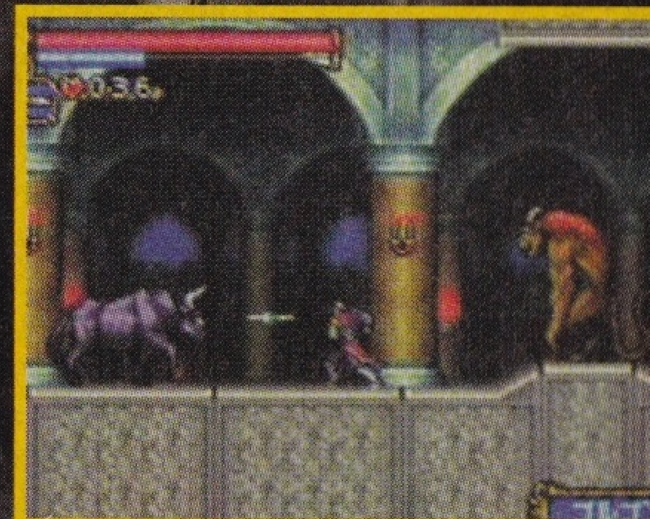
Po ukończeniu gry wpisujemy jako swoje imię słowo **FIREBALL**. Dzięki temu mamy więcej kart magii

Wojownik



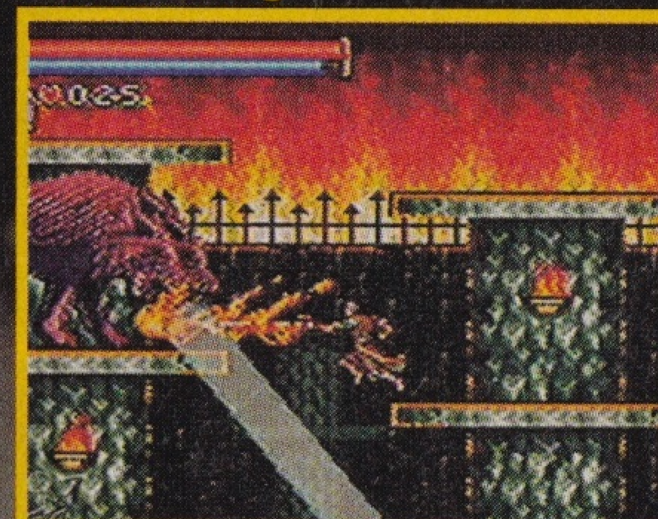
Po ukończeniu gry z dużą liczbą kart magii jako imię wpisujemy **GRADIUS**. Nathan jest silniejszy

Strzelec



Po ukończeniu gry silniejszym Nathanem jako imię wpisujemy **CROSSBOW**. Mamy więcej energii i nową broń do rzucania

Złodziej



Po ukończeniu gry strzelcem wpisujemy jako nowe imię **DAGGER**. Nathan staje się niezrównanym złodziejem

F-Zero: Maximum Velocity

F-ZERO

Aby szaleć ukrytymi pojazdami, kończymy wybrane rajdy na odpowiednim poziomie trudności



Sly Joker



Pawn, Knight i Bishop na poziomie Standard

Stingray



Pawn, Knight i Bishop na poziomie Expert

Queen Series



Pawn, Knight i Bishop na poziomie Expert

Silver Thunder



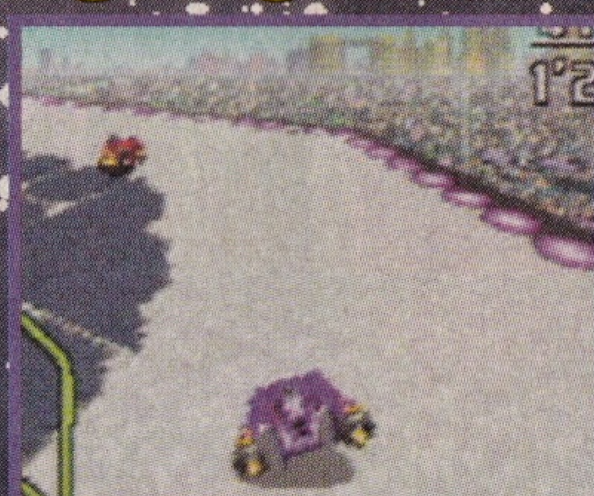
Queen na poziomie Expert

Falcon MK-II



Pawn, Knight, Bishop i Queen na poziomie Expert

Fighting Comet



Pawn, Knight, Bishop i Queen na poziomie Master

Jet Vermilion

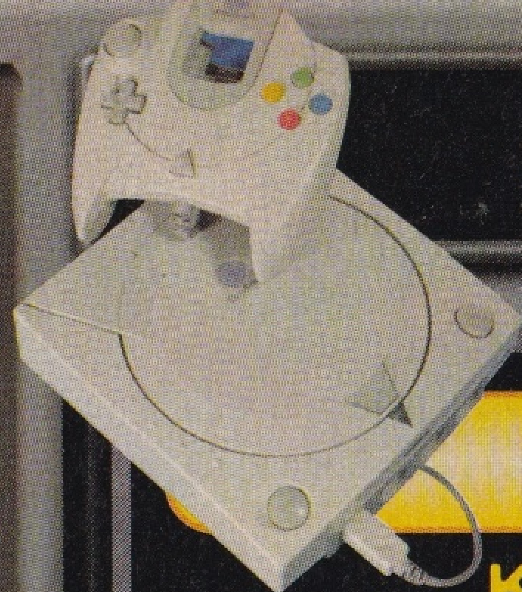


Pawn, Knight, Bishop i Queen na poziomie Master wszystkimi pojazdami

Master Difficulty



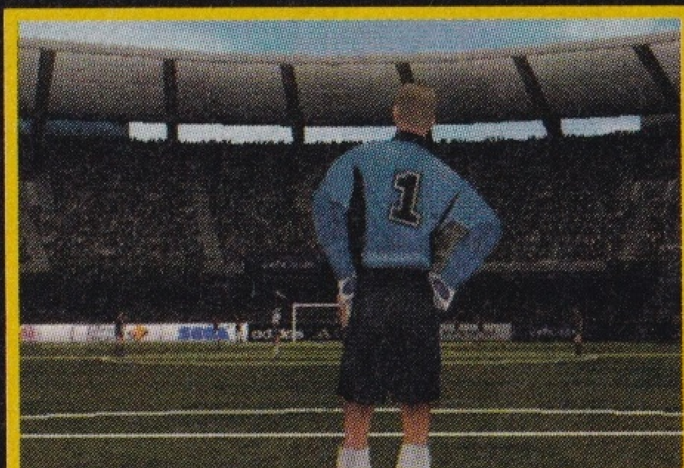
Pawn, Knight, Bishop i Queen na poziomie Expert



UEFA Dream Soccer

Kody wpisujemy w menu Arcade Mode

Nowe stadiony



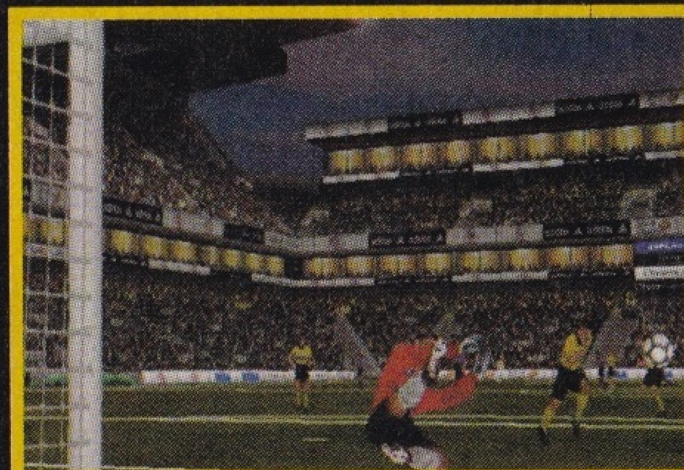
Na stadionach numer 1, 2, 5 i 11 gramy po wciśnięciu kombinacji B, Góra, Y, Lewo, A, Prawo, Dół

Więcej obiektów



Na stadionach numer 3, 7, 10 i 15 gramy, wciskając B, A, Lewo, Lewo, Start, B, A, Lewo, Lewo, Start

Kolejne areny



Na kolejnych obiektach sportowych gramy po wciśnięciu: B, A, Prawo, Start, B, A, Prawo, Start

Drużyna marzeń



Wciskamy Start, A, Y, Góra, Prawo, B, A, Dół i mamy do dyspozycji drużynę najlepszych piłkarzy

Nowe składy



Nowe drużyny są dostępne dzięki: Y, A, B, B, A, Dół, A, B, B, A, Dół, Góra

Krasnoludki



Wciskamy: Dół, Góra, Lewo, Lewo, A, Prawo, Dół, Start



Army Men: Sarge's Heroes

Tajne kody wpisujemy w oknie haseł

Wszystkie postacie



Kod BTTLN daje nam dostęp do wszystkich postaci

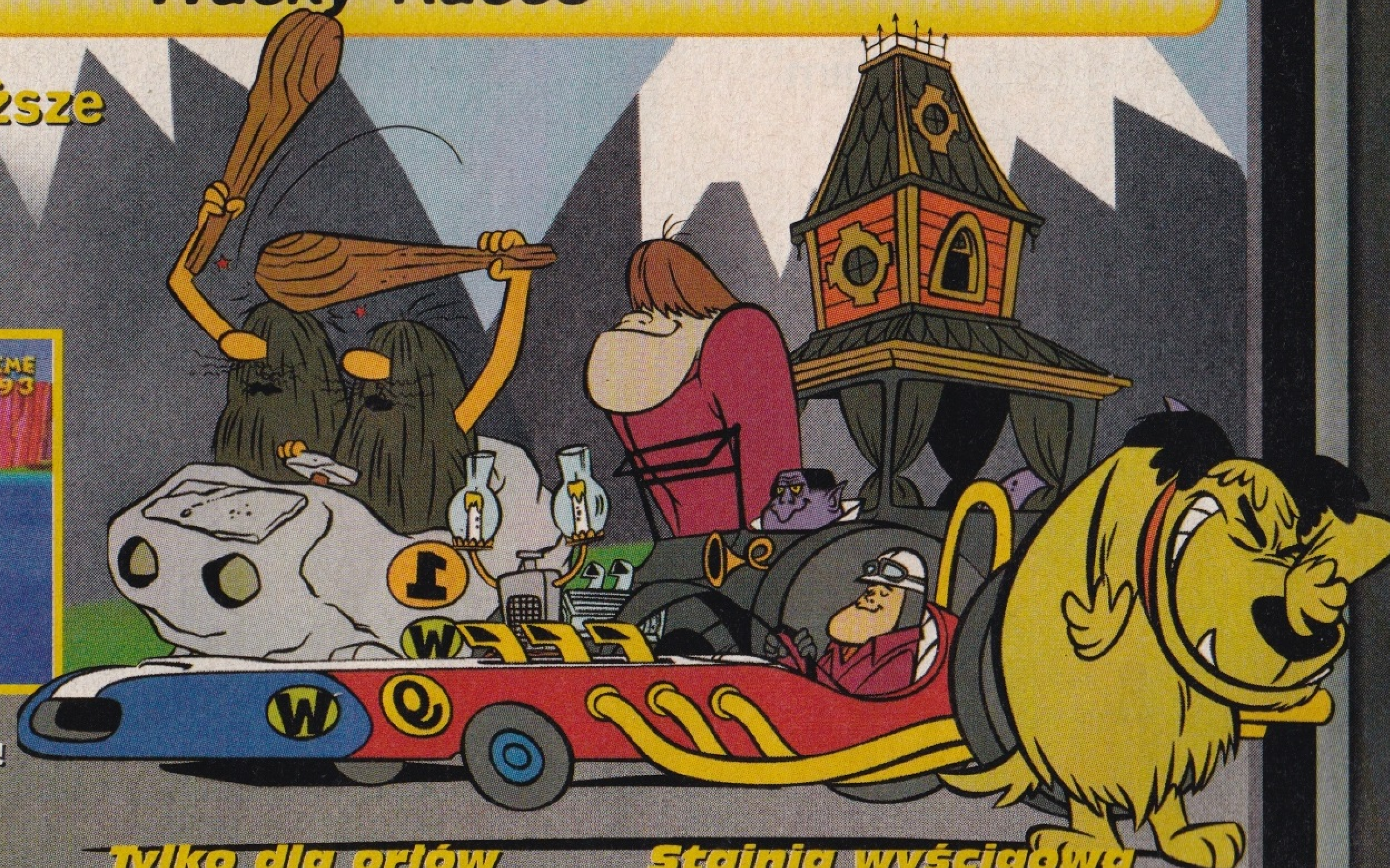
Tryb mini



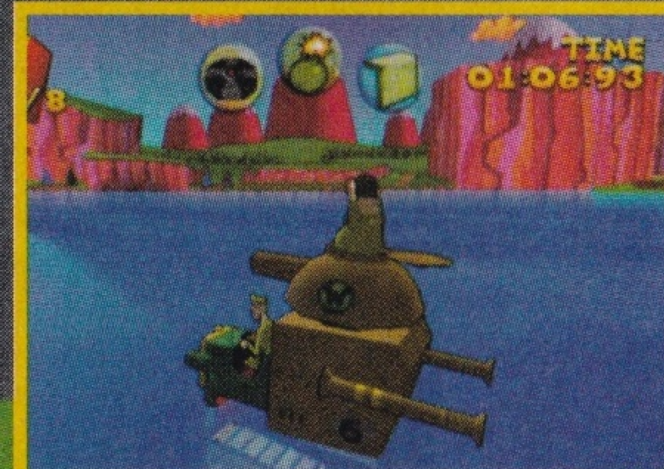
Tryb minigier odblokowuje hasło DRVLLVSMM

Wacky Races

Wpisujemy poniższe hasła w menu tajnych kodów

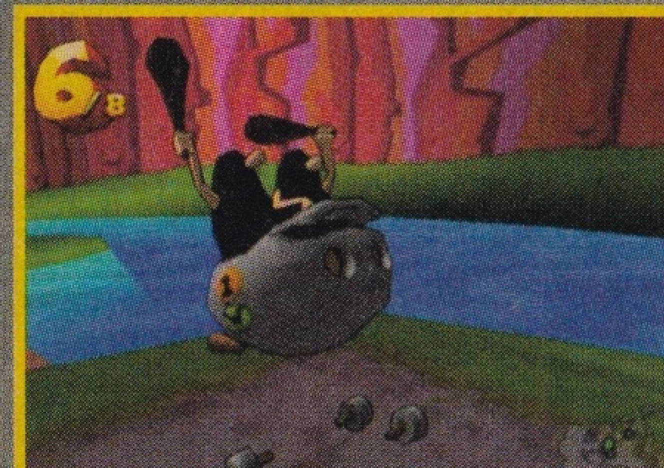


Komplet torów



Wpisujemy WACKYGIVEAWAY i ścigamy się po wszystkich torach!

Lepsze bryczki



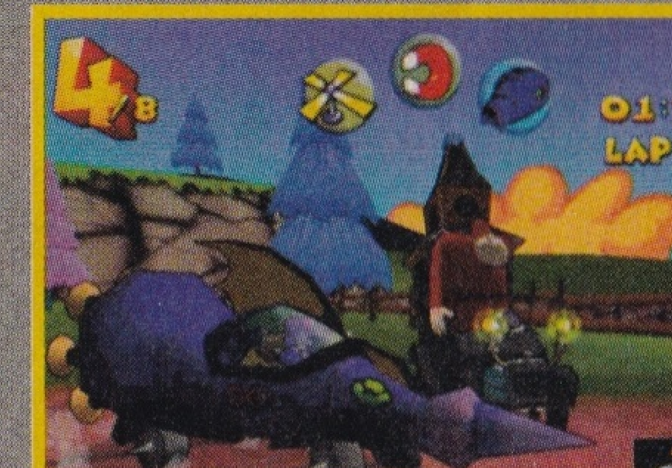
Wklepujemy BARGAINBASEMENT i nasze samochody lepiej jeżdżą!

Tylko dla orłów



Po wpisaniu CRACKEDNAILS gramy na niezwykle trudnym poziomie

Stajnia wyścigowa



Dzięki WACKYSPOILERS mamy do wyboru wszystkie samochody

Cart Fury

Wszystkie tajne kody wprowadzamy w menu Cheats

Wóz śmierci



Wciskamy L1, Kwadrat, R1, R2, L2, L1 i jedziemy niesamowitą bryką

Ściana śmierci



Ścianę odblokowujemy, naciskając X, Kwadrat, R2, Trójkąt, R1, R2

Bez pośpiechu



Na problemy z czasem: Kwadrat, L1, R2, Koło, Trójkąt, R1

Nowe furki



Na ekranie wyboru kierowcy naciskamy L1 i mamy nowe maszynki

Inni kierowcy



Na tym samym ekranie wciskamy R1 i mamy dostęp do innych kierowców

Filmy



Kod L1, Koło, R2, X, L2, Trójkąt odblokowuje wszystkie filmy

Komplet bryczek



Trójkąt, X, Trójkąt, Kwadrat, L2, Trójkąt i mamy komplet wozów

Wszystkie trasy



Wszystkie trasy daje kombinacja: R1, Trójkąt, X, X, R2, L1

W nieskończoność



Kontynuacje mamy dzięki kodowi L1, L2, L1, Kwadrat, Trójkąt i Koło

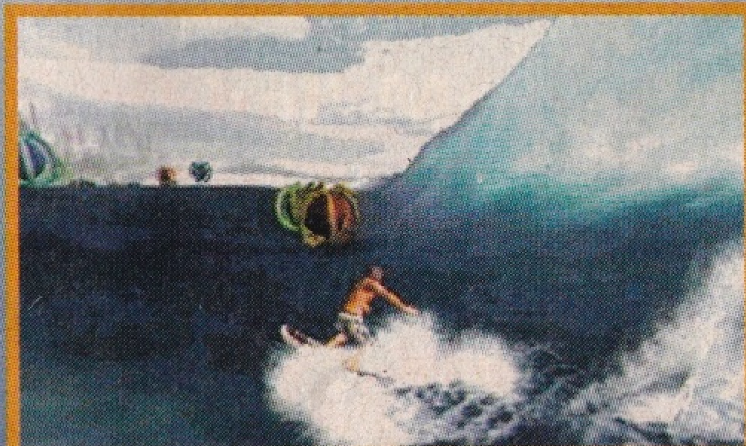
Superturbo



Wciskamy po kolei X, X, Kwadrat, Kwadrat, L2, L2 i grzejemy!

Surfing H3O

Więcej zawodników



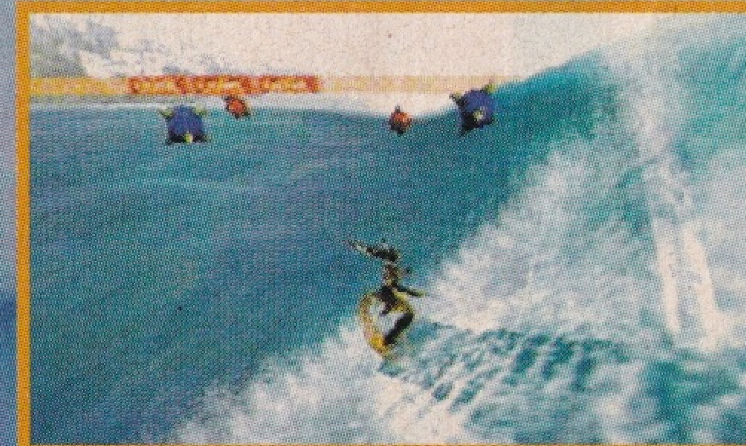
Largo, Lyco Sassa i Mikey Sands to gracze dostępni po przejściu gry na poziomie Pro

Superdeski



Wygrywamy na poziomie ustawionym na Master i dostajemy trzy nowe deski

Nowi gracze



Tyronea King, Lara Barcella i Gareos stają się dostępni, gdy wygramy w trybie Normal

Sprzęt i surferzy



Kończymy grę na poziomie Semi-Pro i kolejne dodatki padają naszym łupem

Mam pytanie

Proste pytanie

Czy na PlayStation można grać w gry z PlayStation 2?

Piotr



Niestety, takiej możliwości nie ma. Pomyśl: przecież gdyby tak było, nikt normalny nie kupowałby nowej konsoli za prawie dwa tysiące złotych! Jeśli chcemy grać na PlayStation 2, czekają nas wydatki... Znowu!

Muzyka i emulacja

Czy na Dreamcaście można słuchać zwykłych płyt z muzyką? A czy da się emulować jakieś inne konsole poza PlayStation?

Scorpic

Oczywiście, Dreamcast odtwarza muzykę z płyt CD. Jeśli zaś chodzi o emulatory – pojawił się już program do emulacji konsoli SNES, ale nie jest on legalny. Znaczy to, że został napisany bez wiedzy i zgody firmy Nintendo, producenta konsol i gier do konsoli SNES. Używanie tego programu, a zwłaszcza ściągniętych z internetu plików z grami do konsoli jest piractwem.

Pytania o PS2...

1. Czy bez pilota możliwa jest obsługa DVD i oglądanie filmów na PlayStation 2?
2. Czy w komplecie PS2 jest Dual Shock 2?
3. Jakie kable służące do podłączenia do telewizora znajdują się w zestawie (euro, chinch czy antenowy)?
4. Czy zwykły Dual Shock i karta pamięci do PlayStation działają z PlayStation 2?
5. Czy wiadomo coś o WRC 2001 lub grach z serii Colin McRae Rally na PlayStation 2?
6. Czy są jakieś nowiny na temat Virtua Fightera 4 lub Dead or Alive 3 na PS2?

Roman Nowak

Po kolei: tak, konsola odtwarza płytę z filmem bez żadnego dodatkowego sprzętu. Sterujemy nią wtedy za pomocą dżojpada – jak się domyślasz, nie jest to jednak wygodne. Dual Shock 2 jest sprzedawany w komplecie z konsolą, podobnie jak kabel z trzema chinchami oraz przejściówką do podłączenia przez wejście euro-SCART. Zwykły Dual Shock działa, ale tylko z niektórymi grami – tymi, które nie wykorzystują analogowych przycisków dżojpadza. Karty pamięci do starego PSX-a i PS one niestety nie nadają się do nowej konsoli. Jeśli chodzi o twoje pytania na temat gier – czytaj dział News. Tam opisujemy szczegółowo wszystkie nowinki. Jeżeli nie znajdziesz tam nic na interesujący Cię temat, widocznie nic pewnego nie słychać.

... i PS one

Czy gry na PS one można nagrywać na karcie pamięci? Czy od karty pamięci odchodzą jakieś kabelki, jeśli tak, to do czego służą i gdzie się je podłącza? Czy na jednej karcie pamięci może być po kilka zapisów z różnych gier i ile mniej więcej zajmuje jeden? Co znaczy na przykład 15, 30, 120 bloków na karcie pamięci?
Jakie warunki musi spełniać mój telewizor, aby konsola działała?

Daniel

Karta pamięci służy tylko do zapisywania stanu gry. Podłącza się ją bezpośrednio do gniazda z napisem Memory Card na przedniej ściance konsoli. Liczba bloków określa jej pojemność – najmniejsza karta ma 15 bloków. Jeden blok to jedno miejsce na zapisanie stanu gry, choć są gry wykorzystujące po kilka bloków do jednego zapisu – na przykład Gran Turismo 2. Do podłączenia konsoli nadaje się każdy telewizor działający w obowiązującym w Polsce systemie PAL.

Kody i koniec!

Czy są kody do Tekkena 3 i skąd je wziąć? Czy Tekken ma jakieś zakończenie?

Bart Simpson

Do Tekkena 3 nie ma kodów w potocznym rozumieniu tego słowa – nie wpisujemy żadnych tajemniczych sekwencji znaków, żeby znaleźć się na szczycie listy najlepszych. Jest jednak wiele ciekawych funkcji, które uruchamiamy w grze. Są one opisane na wielu stronach WWW, na przykład na tej: http://www.gamewinners.com/playstation/Tekken3.htm
Tekken 3 ma kilka filmów kończących grę. To, który z nich oglądamy, zależy od tego, jaką postacią graliśmy. Jednak tak naprawdę gra nigdy się nie kończy – cały czas możemy poprawiać nasze wyniki, staczać serie walk z kolegami albo grać... w piłkę plażową! Co kto woli.

Lepsza widoczność

Czy są jakieś kable do konsoli PlayStation, które by poprawiły jakość grafiki?

Bond, James Bond

Nie wiemy, jakim kablem jest teraz podłączona Twoja konsola, ale najlepszą jakość obrazu uzyskasz, podłączając PlayStation do złącza euro-SCART telewizora za pomocą specjalnego kabla. Kolory są wtedy najlepsze, a obraz najostrzejszy. Taki kabel kosztuje około 30 złotych.

Sposób na ONYCH

Niedawno kupiłem grę ONI. Chcę skorzystać z kodów, ale aby je uruchomić, trzeba znaleźć plik, a później otworzyć go jakimś edytorem plików – ja tego nie potrafię.

Kunkiel

Obsługa edytora plików wymaga sporej wiedzy o tym, co w nich siedzi. Nie polecamy tej metody! Zamiast tego poszukaj tak zwanego trainera (czyli po polsku: trenera) do gry. Jest to program, dzięki któremu staje się ona łatwiejsza. Nie trzeba robić nic poza jego uruchomieniem, więc każdy sobie z nim radzi. Znajdziesz go w jednym z serwisów o grach, na przykład www.avault.com.

NA POMOC!

Zagraj to jeszcze raz!

Jak przejść zagadkę z fortepianem w grze Silent Hill na PLayStation?

nemezis17

Kluczem do zagadki jest wiersz o ptakach. Jeśli jednak nie masz ochoty głowić się nad jej rozwiązaniem, ponumeruj klawisze od lewej do prawej cyframi do 1 do 12. Teraz zagraj melodię, naciskając po kolei klawisze 3,10,11,8,2.

Wybuchowa misja

Co trzeba zrobić w pierwszym etapie czwartej misji gry Spec OPS: Ranger Elite? To ta misja z rakietami.

gry_mania

Aby rozbroić rakiety, odpal w ich stronę pociski. Zdobądź broń z sześciokrotnie powiększającym celownikiem i znajdź czarną linię na rakiecie. Strzel w czarną linię. Mniej więcej po trzech trafieniach rakieta spada i akcja toczy się dalej.

Ostatni skejter

Jaka jest ostatnia postać w Tonym Hawku 2?

Jarek

Zacznij grać jako Tony Hawk i przejdź całą grę. Gdy ją skończysz, pojawi się skejter McSqueeb – Tony lat osiemdziesiątych.

Piszcie do nas!

play wszystko gra!

skrytka pocztowa 17
02-671, Warszawa 108
z dopiskiem na kopercie: *MAM PYTANIE*
nasz adres e-mail:
play@axelspringer.com.pl

JOJOY I PADIE

by BOBY PERU











Kablujemy na całego!

Podświetlana lupa

Ta przystawka do GameBoya Advance spełnia dwie pożyteczne funkcje. Przezroczysta plastikowa pokrywa jest tak wyprofilowana, że ekran naszej konsolki wydaje się o 20 procent większy. Z kolei otwierana klapka kryje dwie żaróweczki, które z góry oświetlają konsolkę. Dzięki nim gramy nawet w egipskich ciemnościach! Urządzenie zasilane jest dwoma małymi bateryjkami, tak więc korzystanie z niego nie skraca czasu działania konsoli. Za ten przydatny drobiazg płacimy 49,90 złotych.

Multi Link Cable

Jeśli chcemy grać z kolegami na czterech konsolkach, wykorzystujemy ten rozgałęziacz. Dzięki jego pomysłowej budowie łączymy zarówno konsolki GameBoy Advance, jak i Color – wówczas jednak gramy tylko we dwie osoby. Co ciekawe, za pośrednictwem kabelka łączymy też GBC z GBA! Za jedyne 49 złotych dostajemy uniwersalny sprzęt, dzięki któremu rywalizujemy z myślącymi przeciwnikami albo wymieniamy się pokémonami z kolegą!

PS – PC USB Converter

Ta zielona kosteczka kryje układ scalony, dzięki któremu podłączamy do peceta akcesoria od PlayStation. Jeśli mamy ochotę zagrać w jakąś bijatykę, podłączamy pada i robimy kombosy, o których mistrzowie klawiatury mogą tylko marzyć. Kiedy ogarnia nas nieodparta potrzeba tańczenia, dołączamy do peceta matę i skaczemy do woli. Urządzenie podłączamy do komputera przez port USB – dzięki temu nie wymaga ono zewnętrznego zasilania. W komplecie dostajemy także dyskietkę ze sterownikami do najpopularniejszych systemów operacyjnych. Cena: 89 złotych.

Mad Catz DVD 2

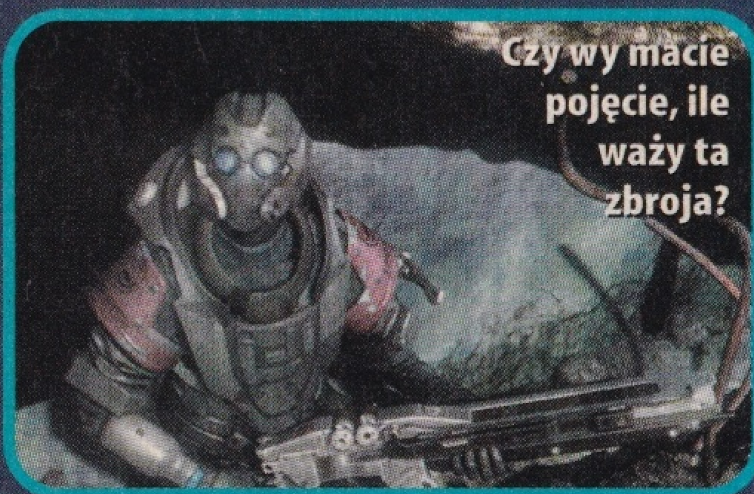
DVD 2 to sprytnie zaprojektowany pilot do PlayStation 2. Wykonany z miłego w dotyku gumowatego tworzywa dobrze leży w dłoni. Wszystkie przyciski są wyraźnie oznakowane – za ich pośrednictwem mamy szybki dostęp do wielu funkcji konsoli. Dzięki dodatkowym trybom pracy sterujemy zarówno magnetowidem, jak i telewizorem. W komplecie dostajemy pilota, odbiornik, który umieszczamy w konsoli i dwie bateryjki, które starczają na wiele godzin pracy. Cena: 129 złotych.

Trackball Mouse X-Tecnologies

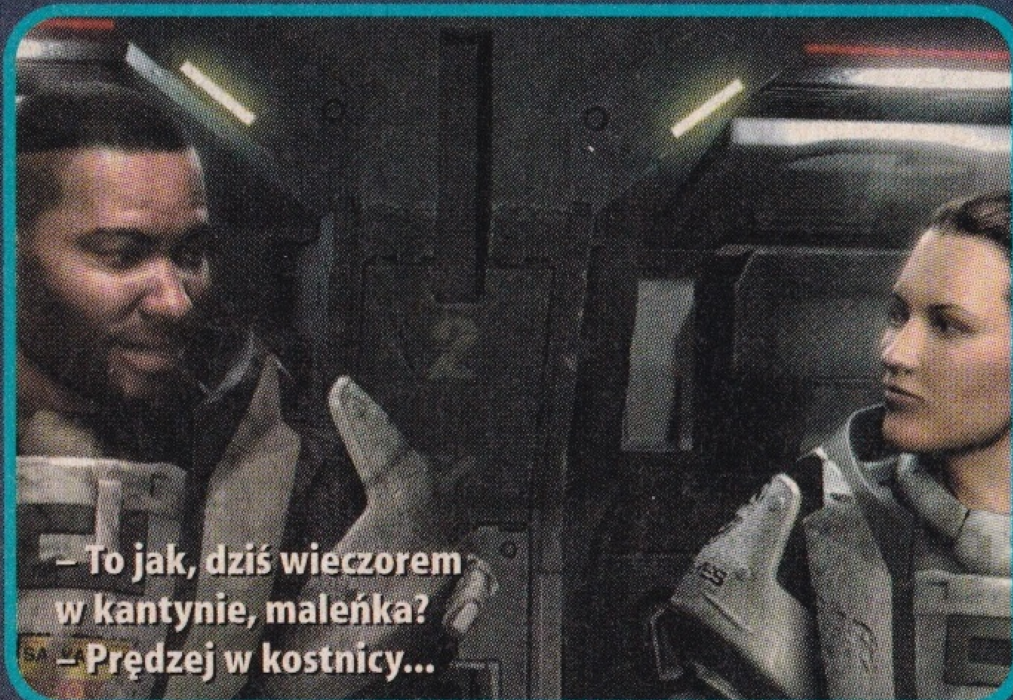
Jeśli szukamy nowego kontrolera, warto zwrócić uwagę na konkurenta myszy: trackball, w których kursorem poruszamy, kręcąc palcem wystającą kulkę. Nowy model firmy X-Tecnologies zapewnia komfort zarówno w grach, jak i w trakcie surfowania po sieci. Dodatkowo do dyspozycji mamy trzy dowolnie programowane przyciski i kółko. Jednym jego pociągnięciem przewijamy okienka. Urządzenie podłączamy do portu PS/2 lub USB. W tym drugim wypadku nawet nie wyłączamy komputera ani nie instalujemy sterowników z dołączonej dyskietki. Cena: 119,90 złotych.

FINAL FANTASY Spirits Within

Ten film został w całości zrealizowany za pomocą komputerów. To przełom w historii kina!


Czy wy macie pojęcie, ile waży ta zbroja?

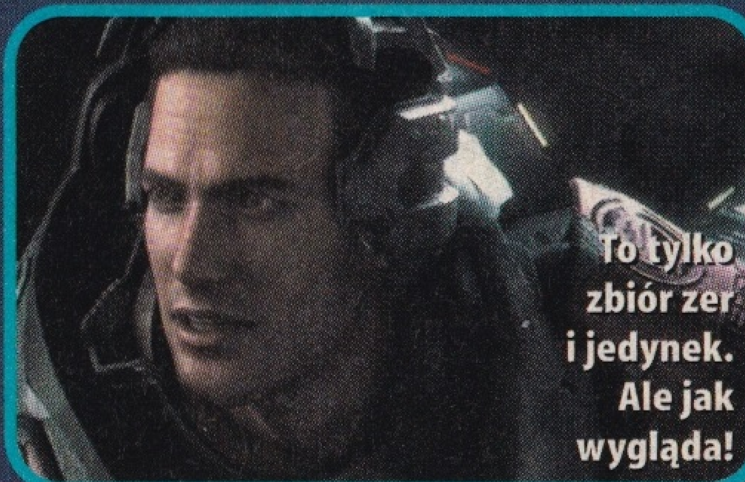
Osoba, która przed seansem nic nie słyszała o filmie Final Fantasy, z łatwością rozpoznałaby na ekranie Bena Afflecka i Anthony'ego Hopkinsa, a po obejrzeniu filmu zaczęłaby się zastanawiać, kim jest piękna aktorka grająca główną rolę.


– To jak, dziś wieczorem w kantynie, maleńka?
– Prędzej w kostnicy...

Oglądając film, zapominamy, że to wszystko powstało dzięki superkomputerom, a „aktorzy" to arcydzieła nowoczesnej grafiki i animacji. Wyglądają jak ludzie – kiedy mówią, zmienia się wyraz ich twarzy, gestykulują i patrzą uważnie na rozmówcę. W dodatku dwaj z nich naprawdę przypominają Bena Afflecka i Anthony'ego Hopkinsa! Głosów użyczyli im inni znani aktorzy: Alec Baldwin i Donald Sutherland.

Niestety kwestie, które wypowiadają bohaterowie Final Fantasy, są sztampowe. Słyszeliśmy już sto razy te wzniosłe frazesy o przyjaźni i poświęceniu dla dobra ludzkości. Szkoda, że film reżyserowany przez Japończyka jest pełen typowo amerykańskiego zadęcia. Hironobu Sakaguchi wyraźnie obawiał się, że japońskie dzieło nie przyjmie się za oceanem. I przesadził!

Oprócz wspaniałej grafiki i animacji Final Fantasy: Spirits Within ma ciekawą (choć nie związaną z grami z serii) fabułę. Ludzkość stoi na krawędzi zagłady. Atak bezcielesnych potworów z kosmosu, pożerających ludzkie dusze, pozostawił przy życiu tylko mieszkańców chronionych specjalnymi polami miast. Jedyną nadzieją jest przebudzenie duszy Ziemi. Z ciekawością oczekujemy wyjaśnienia, kim są potwory i jaki mają związek ze snami Aki Ross. Wprawdzie miłośnicy fantastyki bez trudu przewidują zakończenie, ale mimo to ten film warto jest zobaczyć.


To tylko zbiór zer i jedynek. Ale jak wygląda!

Final Fantasy: Spirits Within z pewnością przejdzie do historii światowego kina jako pierwszy film, w którym zagrali wyłącznie aktorzy stworzeni na ekranach komputerów. To techniczny przełom, a przy tym dwie godziny widowiskowego i ciekawego kina akcji.


Tajemnicza choroba dręczy doktor Ross

Fantastyczny zegarek

Oglądając film, na przegubie ręki pięknej doktor Aki Ross widzimy niesamowity zegarek z holograficznym wyświetlaczem. Ech, mieć coś takiego na własność... Co prawda na razie wersja z projektorem holograficznym nie trafiła do sprzedaży, ale firma Seiko wyprodukowała współczesny model takiego urządzenia. Jest on wyposażony we wszystkie tryby zegarka elektronicznego – odmierzanie i odliczanie czasu, budzik i stoper. Niestety szokuje nas astronomiczna cena – ponad 1000 złotych. Jest jednak metoda na zdobycie tego cudu za darmo: zajrzyjcie na stronę 66!



Ten zegarek jest wspaniały!

Aktor z komputera

Final Fantasy: Spirits Within to pierwszy film, w którym występują wyłącznie aktorzy stworzeni przez komputery. Nie jest łatwo narysować twarz, którą trudno byłoby odróżnić od prawdziwej! Graficy spędzili tysiące godzin, dopracowując zmarszczki, piegi i skazy na skórze. Na gotowy model głowy naciągano rysunek skóry. Efekt końcowy wygląda znakomicie, ale płaski projekt twarzy budzi prawdziwą grozę!


Dorysujmy kilka zmarszczek...


Ofiara walca? Nie, twarz wirtualnego aktora!

KONKURS SKOKOMANIA rozwiązany!

dobra GRA

Skoki narciarskie 2001 POLSKI ZWYCIĘZCA

Po długim locie wylądowaliście z rewelacyjnym wynikiem. Redakcja PLAYA utonęła w Waszych pracach niczym skocznia w śniegu. Wybieraliście różne środki wyrazu artystycznego: przeważały komiksy i krótkie humoreski, ale nie brakowało wypracowań i wspaniałych prac plastycznych. Pojawiły się nawet filmy wideo, CD-ROM-y i dyskietki z miniprogramami! Powstała również makieta skoczni z szekspirowskim motywem Romea i Julii, plastelinowe płaskorzeźby, makatka z wełny i urocze animacje na kartkach z notesów (a nawet na stronach zbioru zadań z fizyki – oj, Czytelniku, nauczyciel nie będzie zadowolony). Zaskakiwała nas Wasza świetna znajomość zwyczajów kulinarnych i treningowych polskiego medalowego skoczka – Adama Małysza, a także kampanii reklamowych, w których brał udział.

Jury po długich i burzliwych obradach wyłoniło laureatów, których listę drukujemy poniżej

Konsolę **PlayStation 2** otrzymuje za wyjątkowy wkład w pracę **Wielka Sportowa Loteria Fantowa**, w której zastosowanych zostało wiele technik plastycznych **Michał Walkiewicz** z Kielc. To tylko jedna z 26 stron

I miejsce

Konsolę **Dreamcast** za rewelacyjny komiks, w którym wystąpili bohaterowie gier i filmów rysunkowych otrzymuje **Marcin Karolewski** z Opatówka

II miejsce

Konsolę **PS one** za wybitne poczucie humoru zaprezentowane w **Dzienniku Skoczka Narciarskiego** otrzymuje **Krzysztof Lis** z Barlinka

III miejsce

Ponadto zestawami Dobrej GRY wyróżniliśmy 60 autorów prac nadesłanych na konkurs PLAYA. Oto ich nazwiska:

Wiktor Antczak z Kalisza, Emil Baur z Piotrkowa Trybunalskiego, Marcin Błaszczyk z Radomia, Piotr Borko z Juchnowca, Michał Broniszewski z Konina, Rafał Buliński z Będzina-Grodźca, Jarek Bzorek z Kaczaków, Elżbieta Chłopek z Łodzi, Barbara Chyża z Lewina Brzeskiego, Jacek Fiszer z Konina, Krzysztof Flis z Suwałk, Wojtek Gorczyński z Bytomia, Damian Grabarczyk z Radomska, Mateusz Hanula z Nysy, Sławomir Husar z Czechowic-Dziedzic, Maciej Leszek z Miejsca Piastowego, Jacek Jędraszek ze Starachowic, Mateusz Kaczor z Koszalina, Małgorzata Kieszkowska z Żor, Irmina Knapik z Chełmka, Rafał Koczan z Gniezna, Paweł Kot z Krakowa, Sebastian Kostrubała z Bielska-Białej, Andrzej Kośmiński z Bydgoszczy, Mateusz Kowal z Woli Radłowskiej, Dawid Kraska ze Święcianowa, Filip Krężołek z Gorlic, Joanna Krótka z Koszalina, Radosław Kuczera z Jastrzębia Zdroju, Szymon Kudrański z Tarnowa, Małgorzata Kupiec z Tarnowa, Agata Kwiecień ze Strzyżowic, Rafał Leciej ze Szczecina, Mateusz Lenart z Krakowa, Kamil Maj z Lęborka, Paweł Miller z Łodzi, Paweł Moczydłowski z Rajgrodu, Piotr Nikołajuk z Białej Podlaskiej, Grzegorz Nowak z Ustronia, Kamila Nowak z Radomia, Grzegorz Paterak z Mielca, Grzegorz Pawłowski z Barczewa, Andrzej Perkowski ze Skulska, Stanisław Piekarski z Nysy, Wit Rogala-Rogalski z Prudnika, Paulina Rosińska z Suwałk, Marcin Rosłon z Radzymina, Mateusz Rybka z Bełku, Paweł Rzepkowski z Kozienic, Mateusz Sendecki z Katowic, Szymon Siarkowski z Bartoszyc, Krzysztof Skoczykłoda z Bełku, Dawid Słomiński z Kościerzyny, Daniel Sodkiewicz z Wrocławia, Katarzyna Stepurko z Warszawy, Łukasz Stojko z Jawora, Dorota Strelak z Elbląga, Romualda Szczęk z Hrubieszowa, Arkadiusz Telka z Groduska Dolnego oraz Leszek Włodarski z Łęcznej.

Damian Grabarczyk z Radomska

Kiedy Adam Małysz skacze
Serce w piersi się kołacze
Gdy przeskoczy wszystkich wkoło
Zaraz robi się wesoło
Romualda Szczęk *z Hrubieszowa*

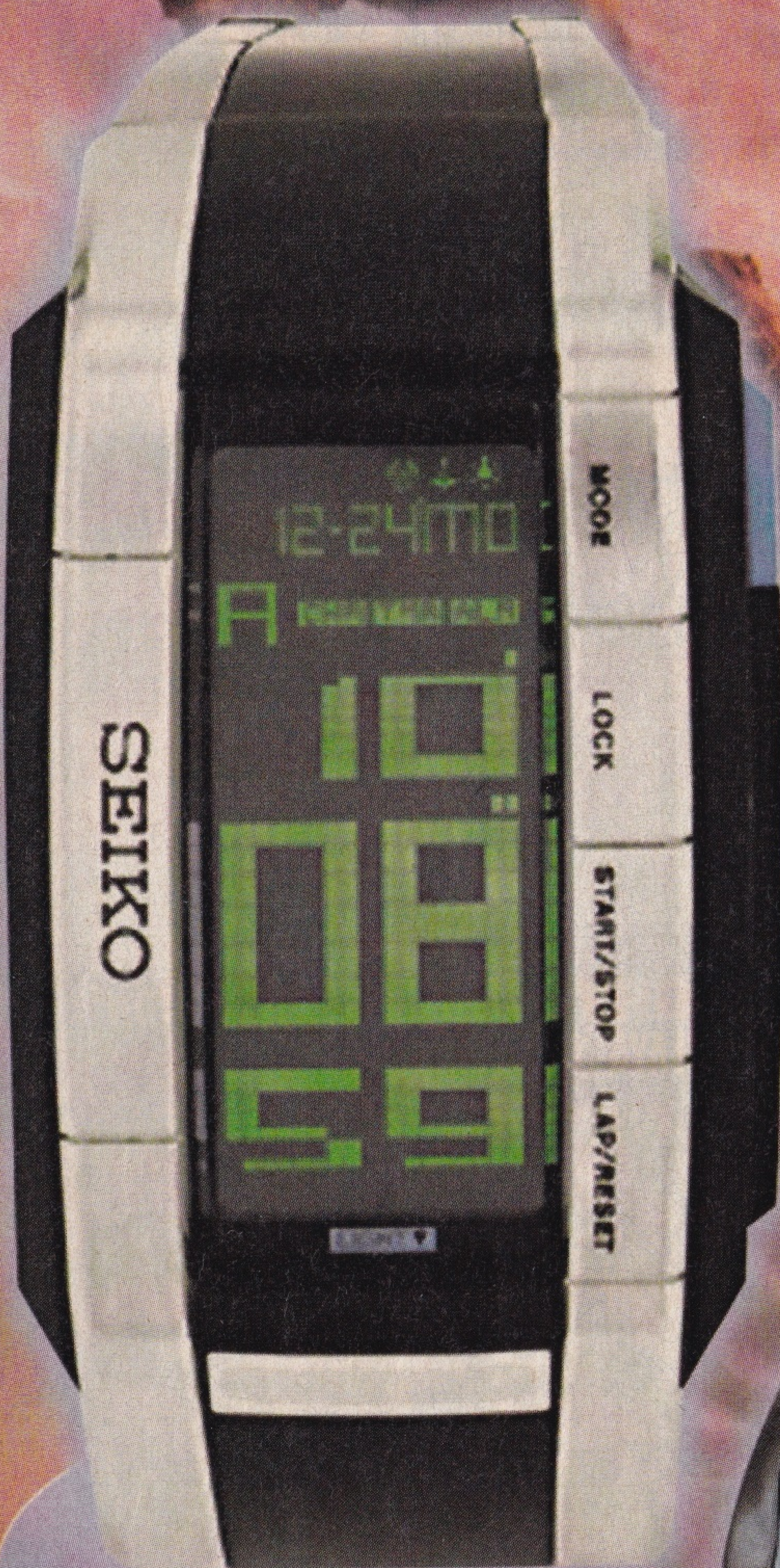
Dzisiaj dzień wielki dla wszystkich Polaków
Lecz niebezpieczny dla wszystkich ptaków
Bo Adam Małysz będzie dziś skakał
Lepiej to ujmę – ON będzie latał
Daniel Sodkiewicz *z Wrocławia*

A tymczasem skoczek już narty zapina
siada na rozbiegu, macha mu rodzina
Sebastian Kostrubała
z Bielska-Białej

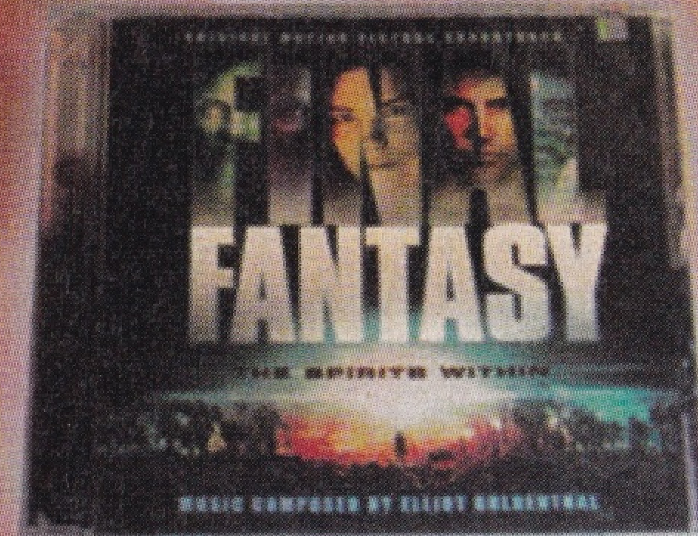
Za piękną pracę i wytrwałość nagrodę specjalną: gry na PC Adaś i Pirat Barnaba 2 oraz Puzzle Station otrzymuje **Rafał Szanduła** *z Tarnowa*

KONKURS FINAL FANTASY

Film Final Fantasy właśnie trafił do kin w całej Polsce. To dzieło pełne akcji i napięcia, choć miłośnicy fantastyki naukowej bez trudu przewidują zakończenie. Warto go obejrzeć choćby po to, by zobaczyć oszałamiająco realistycznych aktorów, którzy zostali stworzeni całkowicie w pamięci komputera. Szczególne wrażenie robi na widzach piękna pani naukowiec Aki Ross i to właśnie jej poświęcamy konkurs PLAYA!
Każdy film, nawet najlepszy, pozostawia uczucie niedosytu. Dajemy Wam więc szansę wcielenia się w rolę scenarzysty. Wyobraźcie sobie nowe przygody Aki Ross i narysujcie je w formie komiksu składającego się z trzech obrazków. Dopuszczalne są wszelkie pomysły oraz techniki wykonania. Mamy nadzieję, że wymyślicie scenariusze, których pozazdroszczą Wam twórcy filmu Final Fantasy. Na najlepszych czekają fantastyczne nagrody!



zegarek Seiko
z filmu Final Fantasy



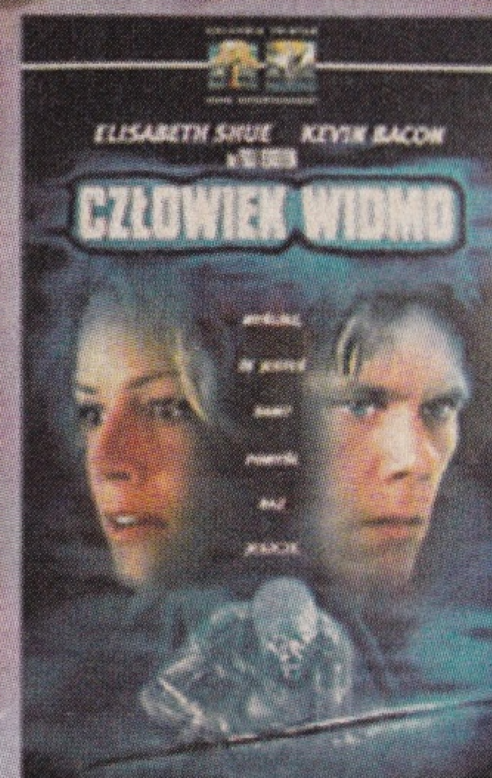
5 płyt CD
z muzyką
z filmu Final Fantasy



plecak
firmy Paso



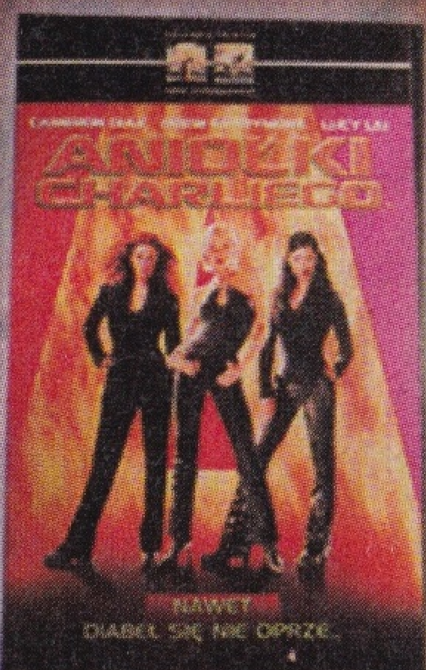
plecak
z filmu Final Fantasy



2 filmy
Człowiek widmo
z Kevinem Baconem
i Elisabeth Shue



2 zegarki
z filmu Final Fantasy



Film Aniołki Charliego
z Cameron Diaz,
Drew Barrymore
i Lucy Liu



2 torby-plecaki
firmy Paso

KUPON KONKURSOWY

play WSZYSTKO GRA!

Imię i nazwisko

Wiek

Adres: ulica, nr domu i mieszkania

Kod pocztowy i miasto

Telefon kontaktowy

ZASADY KONKURSU:

1. Narysuj komiks przedstawiający nowe przygody doktor Aki Ross z filmu Final Fantasy składający się z trzech obrazków
2. Wytnij kupon i wypełnij go, najlepiej drukowanymi literami
3. Wyślij swój komiks oraz kupon pod adresem: PLAY, Aleje Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
4. Kup numer grudniowy PLAYA i sprawdź, czy wygrałeś

Powodzenia!

REGULAMIN KONKURSU:

1. Konkurs organizowany jest przez firmę Axel Springer Polska sp. z o. o. na łamach miesięcznika PLAY
2. Uczestnikami konkursu organizowanego przez PLAYA mogą być osoby pełnoletnie oraz niepełnoletnie reprezentowane przez swoich opiekunów
3. Konkurs trwa od dnia 27.09.2001 do dnia 24.10.2001
4. Zadaniem konkursowym jest nadesłanie do 24.10.2001 (liczy się data stempla pocztowego) pracy autorskiej. Tematyka pracy: trzyobrazkowy komiks o przygodach Aki Ross. Sposób wykonania: dowolny
5. Komisja wyłoniona przez organizatora i składająca się z członków redakcji PLAYA wyłoni zwycięzców – autorów najlepszych prac konkursowych
6. Obrady komisji wyłaniającej zwycięzców konkursu odbędą się dnia 12.11. 2001
7. Nagrodami są przedmioty uwidocznione w miesięczniku PLAY
8. Przekazanie nagród nastąpi do dnia 10.12.2001

play WSZYSTKO GRA!
magazyn o grach komputerowych i konsolowych

Redaktor naczelny: Aleksy Uchański
Zespół: Wiktor Cegła, Anna M. Gidyńska, Marcin Górecki, Maciej Jurewicz (red. merytoryczny), Jacek L. Komuda (sekretarz redakcji), Piotr Nowakowski, Krzysztof Papliński, Wojciech Setlak (z-ca red. nacz.), Dariusz Stachowiak (grafik), Marta Stanisławczyk (grafik), Błażej Wardęcki, Tadeusz Zieliński
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktor techniczny: Marcin Góral
Adres redakcji:
PLAY, Aleje Jerozolimskie 181
02-222 Warszawa
Telefon: (0 prefiks 22) 608 4113
(w czwartki od 12 do 17), faks: 608 42 93
E-mail: play@axelspringer.com.pl
Listy do redakcji prosimy kierować pod adresem redakcji lub pod wyżej podany e-mail
Wydawca: Axel Springer Polska Sp. z o.o.
członek Izby Wydawców Prasy i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
Adres: 02-222 Warszawa
Aleje Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park
Recepcja, tel. 608 40 00
Sekretariat Prezesa, tel. 608 41 00
Prezes Wydawnictwa:
Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny:
Florian Fels
Dyrektor Wydawniczy:
Marcin Przasnyski
Dział Reklamy:
Dominik Tzimas, tel. 608 41 19
Dział Public Relations:
Marzena Daszkiewicz, tel. 608 41 02
Dział Promocji:
Kinga Chmielewska, tel. 608 40 57
Dział Kolportażu:
Janusz Snarski, tel. 608 40 01
Produkcja:
Elżbieta Garncarczyk, tel. 608 41 44
Księgowość: Janusz Bąk, tel. 608 40 30
Druk: WINKOWSKI Sp. z o.o. Piła
tel. (0 prefiks 67) 212 76 16
Prenumerata przez internet (cały świat):
www.exportim.com

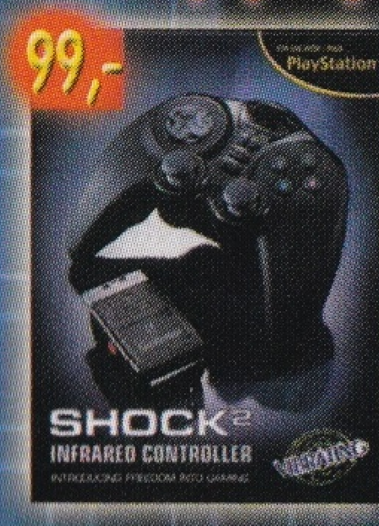
THRUSTMASTER® www.artem.com.pl



Kierownica Compact z wibracjami



Kierownica Modena 360 z wibracjami



DualShock BEZPRZEWODOWY



DualShock + Memory Kart



Deska do sportów zimowych i ulicznych PSX i PS2

GRY na PSX



Konsola PS2



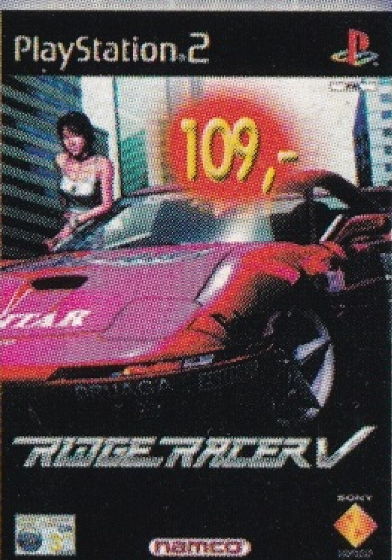
KONSOLKA PS-ONE

4x4 WORLD TROPHY	99 zł
ACECOMBAT 3	**99 zł**
ACTUA GOLF 2	99 zł
ACTUA ICE HOCKEY	59 zł
ALUNDRA 2	69 zł
AQUA GT	69 zł
C&C RED ALERT	**69 zł**
COLONY WARS - RED SUN	99 zł
CRASH BANDICOOT III	99 zł
CRASH TEAM RACING	99 zł
DIE HARD TRILOGY 2	**69 zł**
DISCWORLD NOIR	99 zł
DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES	**99 zł**
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	**69 zł**
DUNE 2000	**69 zł**
FADE TO BLACK	**69 zł**
FIFA 99	**69 zł**
FIGHTING FORCE 2	119 zł
FINAL FANTASY VIII	99 zł
GRAN TURISMO 2	99 zł
GTA 2	**69 zł**
GTA LONDON	**69 zł**
HEART OF DARKNESS	69 zł
HERCULES	69 zł
HOT WHEELS TURBO RACING	**69 zł**
HUGO	**109 zł**
JUDGE DREDD	**59 zł**
JURASSIC PARK THE LOST WORLDS	**69 zł**
KISS: PINBALL	65 zł
KONAMI OPEN GOLF	**59 zł**
MAGICAL TETRIS CHALLENGE	99 zł
MEDAL OF HONOR	109 zł
MEDIEVIL	89 zł
MILLE MIGLIA	119 zł
MOTO RACER	**69 zł**
MOTO RACER 2	119 zł
NAMCO MUSEUM 4	**49 zł**
NASCAR 2000	**69 zł**
NASCAR 99	65 zł
NBA 2000	**69 zł**
NEED FOR SPEED IV	**69 zł**
N-GEN RACING	69 zł
NHL 2000	**69 zł**
NHL FACE OFF 99	**49 zł**
PINBALL POWER	**49 zł**
POINT BLANK	99 zł
POPULOUS	**69 zł**
PORSCHE CHALLENGE	69 zł
RALLY CHAMPIONSHIP	**69 zł**
RALLY MASTERS	69 zł
ROAD RASH JAILBREAK	**69 zł**
ROLLCAGE STAGE 2	69 zł
RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR	89 zł
SHAOLIN	89 zł
SHEEP	**109 zł**
SLED STORM	**69 zł**
SOVIET STRIKE	**69 zł**
SPEC OPS: RANGERS ELITE	65 zł
SPEED FREAKS	69 zł
SPORT CAR GT	**69 zł**
SPYRO 2	99 zł
STAR WARS: EPISODE I JEDI POWER	79 zł
STREET SKATER	**69 zł**
SUPERBIKE 2000	**69 zł**
TAI-FU	109 zł
TARZAN	99 zł
TEKKEN	99 zł
TEKKEN 3	69 zł
THE FIFTH ELEMENT	69 zł
THE GRANSTREAM SAGA	109 zł
TIGER WOODS 2000	**69 zł**
TOCA	79 zł
TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION	**69 zł**
TOY STORY 2	109 zł
TUNGUSKA	**69 zł**
VIVA FOOTBALL	109 zł
V-RALLY	**59 zł**
V-RALLY 2	99 zł
WARPATH JURASSIC PARK	**69 zł**
WCW MAYHEM	**69 zł**
WORMS PINBALL	69 zł
XENA: THE WARRIOR PRINCESS	**69 zł**

I INNE

GRY na PS2



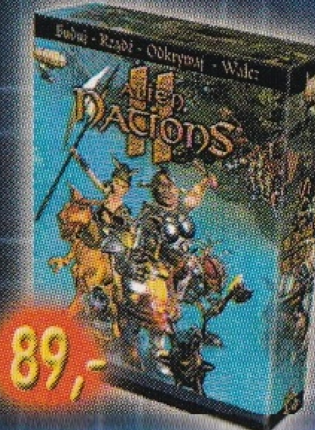


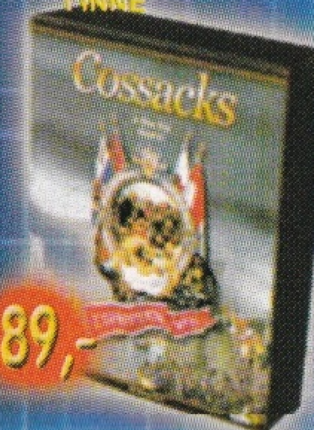
4x4 EVOLUTION	199 zł
AQUA AQUA	149 zł
ARMORED CORE 2	229 zł
ARMY MEN GREENROGUE	209 zł
CRAZY TAXI	199 zł
DEAD OR ALIVE 2	239 zł
DISNEY'S DINOSAUR	249 zł
DISNEY'S DONALD	219 zł
DRIVING EMOTION TYPE-S	259 zł
DYNASTY WARRIOR 2	219 zł
ETERNAL RING	179 zł
EVER GRACE	219 zł
EXTERMINATION	199 zł
F1 FORMEL ONE 2001	219 zł
F1 RACING CHAMPIONSHIP	199 zł
F1 SEASON 2000	259 zł
FANTAVISION	109 zł
FIFA 2001	109 zł
GIFT	219 zł
GRADIUS	199 zł
GRAN TURISMO 3	**199 zł**
GUNG RIFFON BLAZE	229 zł
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	209 zł
INTERNATIONAL TRACK AND FIELD	209 zł
ISS PRO	209 zł
KENGO	209 zł
KESSEN	259 zł
KNOCKOUT KINGS 2001	259 zł
KSIĘGA D UNGLI	199 zł
LEMANS 24	219 zł
MDK ARMAGEDON	249 zł
MID OF CLUB	199 zł
MIDNIGHT CLUB	219 zł
MOTO GP	219 zł
NBA 2 NIGHT	219 zł
NBA HOOPZ	209 zł
NBA LIVE 2001	259 zł
NBA STREET	249 zł
NHL 2001	259 zł
ONI	229 zł
ONIMUSHA	249 zł
ORPHEN	199 zł
POOL MASTER	229 zł
QUAKE 3	249 zł
RAYMAN REVOLUTION	229 zł
RC REVENGE PRO	209 zł
READY 2 RUMBLE 2	199 zł
RED FACTION	239 zł
RIDGE RACER 5	109 zł
RING OF RED	229 zł
RUMBLE RACING	219 zł
SHADOW OF MEMORIES	229 zł
SILENT SCOPE	209 zł
SKY ODYSSEY	199 zł
SKY SURFER	219 zł
SMUGGLERS RUN	209 zł
SSX SNOWBOARDING	249 zł
STAR WARS STARFIGHTER	249 zł
STREET FIGHTER EX 3	229 zł
SUMMONER	219 zł
SUPER BUST A MOVE	199 zł
SURFING H 30	199 zł
TEKKEN TAG TOURNAMENT	109 zł
THE BOUNCER	199 zł
THEME PARK WORLD	209 zł
THUNDER TANKS	199 zł
TIGER WOODS PGA TOUR 2001	259 zł
TIME SPLITERS	249 zł
TOP GEAR DAREDEVIL	199 zł
TYPE S	199 zł
UNREAL TOURNAMENT	229 zł
WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC	209 zł
WILD RACING	199 zł
WINTER X-GAMES SNOWBOARDING	179 zł
X-SQUAD	199 zł
ZONE OF THE ENDERS	229 zł

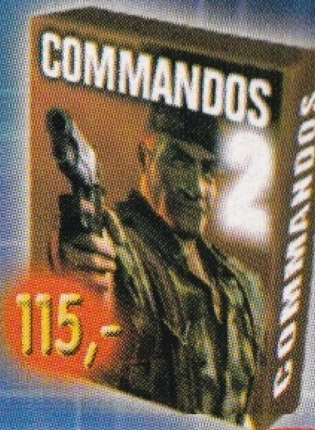
I INNE



















SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Stałe koszty wysyłki 8 zł

Napisz, zadzwoń otrzymasz pełną ofertę zawierającą: GRY i AKCESORIA do PC Playstation i Playstation 2.



Kierownica Force Feedback



Gamepad Force Feedback

AKCESORIA I GRY na PC

FLIGHT SYSTEM	JOY+PRZEP+PEDA	549 zł
GAMEPAD	DUAL ANALOG	99 zł
GAMEPAD	FIRESTORM DIGITAL	79 zł
GAMEPAD	FORCE FEEDBACK	129 zł
GAMEPAD	SIGHTFIGHTER VIBR. FB	139 zł
GAMEPAD	SIGHTFIGHTER WIRELESS	159 zł
GAMEPAD	**SIGHTFIGHTER PLUS**	**39 zł**
GAMEPAD	**SIGHTFIGHTER ACTION**	**39 zł**
JOYSTICK	TOP GUN	89 zł
JOYSTICK	**TOP GUN AFTERBUR.**	**220 zł**
JOYSTICK	TOP GUN FOX2 PRO	**169 zł**
JOYSTICK	TOP GUN FOX2	89 zł
JOYSTICK	**RACING EASY**	**29 zł**
JOYSTICK	**PREDATOR XK 100**	**39 zł**
JOYSTICK	PREDATOR EP 300	129 zł
JOYSTICK	**PREDATOR SV 85**	**39 zł**
KAMERA	SPACECAM 300	219 zł
KAMERA	SPACECAM 200	149 zł
KIEROWNICA	FORCE FEEDBACK	469 zł
KIEROWNICA	360 MODENA	**249 zł**
KIEROWNICA	MODENA PRO	**329 zł**
KIEROWNICA	**FORMULA1 RACEMASTER**	**189 zł**
KIEROWNICA	**VIBRATION FEEDBACK**	**249 zł**

GRY do 59 zł

A.D.2044 2CD (PL)	**24 zł**
ADAS I PIRAT BARNABA 2 (PL)	47 zł
AGHARTA (PL) 2 CD	**24 zł**
ALIEN PARANOIA PL	35 zł
ATLANTIS 1 (PL)	**29 zł**
AZTEC (PL)	20 zł
CARMAGGEDON 2000 TDR	**44 zł**
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	29 zł
CATAN (PL)	49 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3 + LIGA PL	**39 zł**
CIVILIZACJA 2: PRÓBA CZASU (PL)	**48 zł**
COLIN McRAE RALLY (PL)	20 zł
COMMANDOS BEHIND ENEMY LINES	**39 zł**
CORSAIRS (PL)	20 zł
CUE CLUB (PL)	**35 zł**
DESCENT 3 (PL)	20 zł
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	20 zł
DEVIL INSIDE (PL)	20 zł
DIABLO II PAZ ZNISZCZENIA (PL)	69 zł
DIE BY THE SWORD (PL)	20 zł
DOGFIGHTER AIRFIX	44 zł
DRACULA (PL)	48 zł
DUKE NUKEM 3D	**48 zł**
DUNGEON KEEPER 2 PL (DVD BOX)	45 zł
EARTH 2140 (PL)	19 zł
EARTH 2150 (PL) + KLOCKI LEGO	**35 zł**
EARTHWORM JIM 3D(PL)	**48 zł**
EGIPT (PL)	20 zł
EMERGENCY (PL)	19 zł
ENEMY ENGAGED (PL)	49 zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)	46 zł
EVIL ISLANDS	**47 zł**
F1 RACING	20 zł
FAUST (PL)	29 zł
FIFA 2000	44 zł
FIFA 99	29 zł
FREEDY (PL)	19 zł
FUTURE BEAT 3D (PL)	**25 zł**
GEX 3D	29 zł
GIANTS (PL)	29 zł
GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD	48 zł
GORKY (PL)	19 zł
GRAND PRIX 3 (PL)	**47 zł**
HEAVY GEAR 2	25 zł
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 (PL)	**45 zł**
HOKUS POKUS ROZOWA PANTERA	64 zł
HOPKINS FBI (PL)	20 zł
ICEWIND D.HEART OF THE WINTER	39 zł
IN COLD BLOOD 3CD (PL)	44 zł
INDUSTRY GIANT	**25 zł**
INVICTUS (PL)	20 zł
JACK ORLANDO (PL)	**19 zł**
JAGGED ALLIANCE 2 (PL)	**24 zł**
JAZZ JACKRABBIT 2 ZIMA (PL)	45 zł
KAJKO I KOKOSZ (PL)	19 zł
KANGUREK KAO (PL)	45 zł
KAPITAN PAZUR (PL)	54 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	19 zł
KRONIKI CZARNEGO KSIEZYCA (PL)	20 zł
KURKA WODNA (PL)	20 zł
LARRY 7 (PL)	**47 zł**
LEW LEON (PL)	20 zł
LIATH (PL) 2CD	**24 zł**
LONGEST JOURNEY (PL)	**47 zł**
M1A2 ABRAMS	25 zł
MDK (PL)	20 zł
MDK 2 + MDK 1 (PL)	**47 zł**
MESSIAH (PL)	25 zł
MIDNIGHT RACING (PL)	**19 zł**
MOONPROJEKT (PL) OEM	20 zł
MOTO RACER 2 (DVD BOX)	45 zł
NBA LIVE 1999	29 zł
NEED FOR SPEED 3	**29 zł**
NEED FOR SPEED 4 (DVD BOX)	**45 zł**
PANZER DRAGON	29 zł
PANZER GENERAL 3D	**48 zł**
PIZZA SINDICATE (PL)	20 zł
POMPEI (PL)	20 zł
POPULUS THE BEGINNING	29 zł
PRO RALLY 2001(PL)	45 zł
RALLY CHAMPIONSHIP 99 (PL)	**20 zł**
RED ALERT (DVD BOX)	44 zł
REDGUARD	25 zł
REDLINE RACER	20 zł
REVENANT	**39 zł**
RING (PL) 4 CD	29 zł
SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL)	20 zł
SERIUOS SAM	64 zł
SETTLERS II (PL)	20 zł
SILENT HUNTER COMMANDERS ED.	**48 zł**
SIM CITY 2000	29 zł
SIM CITY 3000 PL (DVD BOX)	45 zł
SOUL REAVER	**39 zł**
SPEEDWAY	20 zł
STUNT GP	48 zł
SZACHY 2001 (PL)	64 zł
TACHYON	**39 zł**
TAXI DRIVER (PL)	25 zł
TEST DRIVE 6 (PL)	20 zł
TOCA	**20 zł**
TOMB RAIDER 1	39 zł
TOMB RAIDER 2	39 zł
TOMB RAIDER 3	55 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	29 zł
TRIDONIS (PL)	19 zł
TUNGUSKA (PL) 2CD	**24 zł**
TZAR (PL)	20 zł
USAF (DVD BOX)	45 zł
VAMPIRE	**65 zł**
VIRTUA COP	29 zł
VIRTUA FIGHTER 2	29 zł
VULTURE (PL)	**19 zł**
WEHIKUŁ CZASU (PL)	20 zł
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	19 zł

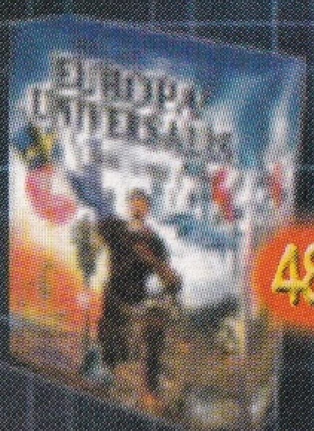
GRY od 59 zł

ALONE IN THE DARK 4	119 zł
BALDURS GATE 2 (PL)	144 zł
BALDURS GATE 2 + BG1 PACK	179 zł
BATTLE ISLE IV (PL)	**74 zł**
BLACK & WHITE KOLEKC.	134 zł
BLACK & WHITE (PL)	109 zł
C & C RED ALERT 2 +RED 1	114 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 00/01+LIGA PL	124 zł
CIVILIZATION CALL TO POWER 2	74 zł
COLIN McRAE RALLY 2.0 (PL)	89 zł
CROC 2	74 zł
DESPERADOS	119 zł
DIABLO II (PL) KOLEKCJONERSKA	144 zł
EMPEROR BATTLE OF DUNE	**109 zł**
FALLOUT TACTICS 6CD (PL)	**89 zł**
FARAON + KLEOPATRA (PL)	114 zł
FIFA 2001	124 zł
GANGSTERS 2	119 zł
GTA 2 (PL)	89 zł
GUNMAN CHRONICLES	85 zł
H. M&M SHADOW OF DEATH (PL)	89 zł
HALF LIFE : GENERACJA	**115 zł**
HALF LIFE BLESHIFT	89 zł
HOMEWORLD CATACLYSM	74 zł
ICEWIND D.+HEART OF THE WINTER	89 zł
MAX PAYNE (PL)	89 zł
NA KŁOPOTY PANTERA + KOSZUL	**69 zł**
NEED FOR SPEED PORSCHE	89 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL) + PIZZA 1	**74 zł**
PLANESCAPE TORMENT (PL)	89 zł
QUAKE 3 TEAM ARENA	89 zł
ROLLER COOSTER TYC. GOLD (PL)	89 zł
SETTLERS IV (PL)	89 zł
SHEEP (PL)	74 zł
SHIZM (PL)	**89 zł**
SIMS (PL)	**89 zł**
SIMS + ŚWIATOWE ŻYCIE	119 zł
SIMS BALANGA (PL)	74 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	69 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE+BALANGA	114 zł
SIMS+ŚWIATOWE+BALANGA	**139 zł**
STAR WARS JEDI KNIGHTS	74 zł
STAR WARS ROGUE SQUADRON	74 zł
STAR WARS X-WING ALLIANCE	74 zł
STAR WARS X-WING COLLECTORS	74 zł
STAR WARS: FORCE COMMANDER	99 zł
STING	69 zł
SUDDEN STRIKE (PL)	89 zł
SUMMONER	74 zł
THRONE OF DARKNESS (PL)	**109 zł**
TOMB RAIDER 4 - THE LAST REV.	74 zł
TOMB RAIDER CHRONICLES	89 zł
TRAIN SIMULATOR	**155 zł**
TROPICO (PL)	114 zł
WORMS WORLD PARTY (PL)	74 zł
Z STEEL SOLDIERS (PL)	**89 zł**
ZEUS PAN OLIMPU (PL)	114 zł

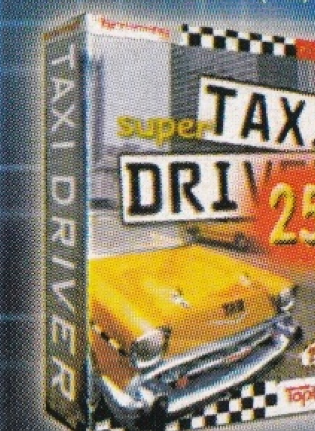
Do każdej **GRY** plakat i długopis firmowy **gratis** !!!

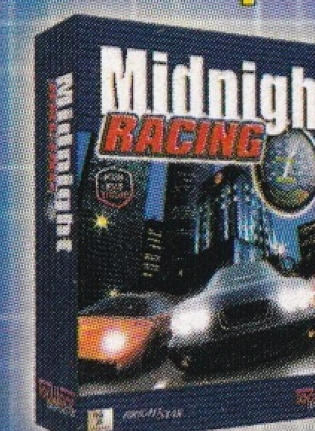












ARTEM ul.Warszawska 9
skr.pocz. 35/z , 05-200 Wołomin
pon.-pt. 10⁰⁰-18⁰⁰ sob. 10⁰⁰-14⁰⁰
tel.(022) 776-2525 fax.(022) 776-2828
0-602-694-605 , 0-601-948-634

